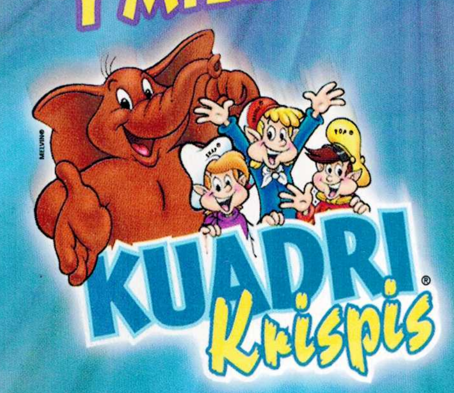

CLUB
Nintendo
SUPER SMASH BROTHERS
CONOCE A:
MARIO PARTY
PENNY RACERS
SOUTH PARK
POWER QUEST
TIPS DE:
SHADOWGATE CLASSICS
THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME
Año 8 No.4
Precio $15.00 M.N.
0 10722 95594 6 04

GRAN SORTEO
DIVERSIÓN AL KUADRADO

GANA NINTENDOS 64®
Y MILES DE PREMIOS MAS

CON



Y Nintendo®

de Kellogg's®

A partir del 15 de febrero y hasta el 22 de abril de 1999, todas las envolturas de Kuadri Krispis pueden participar en 2 FANTASTICOS SORTEOS, en los que puedes ganar miles de premios:

- 70 NINTENDO 64®
- 150 GAME BOY PANTALLA COLOR
- 400 GAME BOY POCKET NEGRO
- 800 POKÉMON PIKACHU (AMIGOS VIRTUALES)
- 250 RELOJES
- 500 MOCHILAS
- 1500 GORRAS
- 1000 LLAVEROS

¿COMO PARTICIPAR EN LOS SORTEOS?

Envía 3 envolturas de cualquier sabor de Kuadri Krispis en un sobre con tu nombre, dirección y teléfono a

Kellogg's, Apdo. Postal 8 Bis, México, D.F.



Los resultados se publicarán en EXCELSIOR y EL UNIVERSAL, el martes 23 de marzo y el martes 27 de abril de 1999.
Los premios se entregarán en el domicilio de los ganadores.
Mayor información al
01 800 713 92 10.



¡APRESURATE!
A LAS PRIMERAS 1,000 CARTAS, UNA PLAYERA
GRATIS

PARA CUALQUIER ACLARACION O QUEJA DERIVADA DE ESTE SORTEO, FAVOR DE ACUDIR A LA DIRECCION DE JUEGOS Y SORTEOS DE LA SECRETARIA DE GOBERNACION, UBICADA EN MORELOS No. 70, COL. JUAREZ, DEL. CUAUHTEMOC, C.P. 06600, MEXICO, D.F. O BIEN, COMUNICARSE A LOS TELEFONOS 535 81 05 ó 535 83 25.

PERMISO SEGOB. S-0063-99

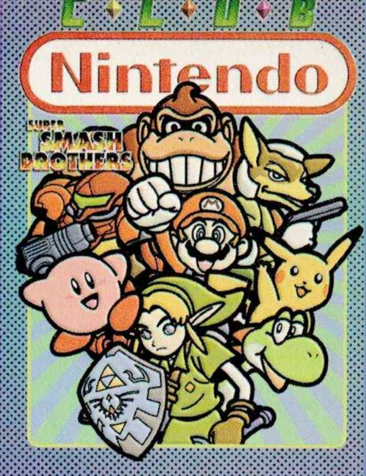
ALIMENTATE SANAMENTE.



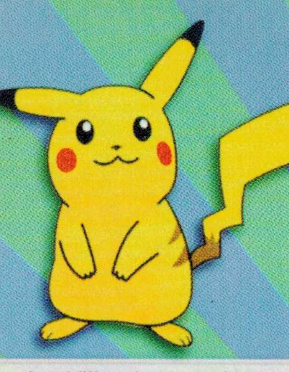
No te des golpes de pecho si no encuentas el rombo de este mes, está facilísimo.

Aquí estuvo el rombo de Marzo.





¿Te imaginaste alguna vez que las super estrellas de Nintendo estarían alguna vez juntas en un juego? Tal vez no, pero seguro que si lo hiciste, no te imaginaste que este juego sería de peleas. Este mes tenemos en portada y como reportaje principal, el título de Super Smash Brothers. Este es un excelente juego de fácil manejo, pero que te dará horas y horas de diversión. Mejor te invitamos a leer el reportaje de este título y otros no menos importantes como Mario Party (junto con Super Smash Brother, uno de los mejores juegos de multijugadores que se ha hecho para el N64), Penny Racers, Power Quest, Shadowgate Classics y más reportajes de interés; como los nuevos cartuchos para el Game Boy con capacidad para vibrar, muy al estilo del Rumble Pak. Esta información y más en la sección Extra. Pero mejor dejamos de platicarte lo que viene en la revista y te invitamos a que le eches un ojo.



ISSN 0188-7610

EDITORIAL

Año VIII # 4 Abril 1999

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año 8 # 4, Revista mensual, Abril de 1999, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. **(DR.) CLUB NINTENDO**. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: Carlos Méndez D.

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 5591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 5590-27-03 y 5590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5261-27-01 Fax: 5261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

El próximo mes de mayo estará lleno de noticias para nosotros los videojugadores. Tendremos el Space World que debió celebrarse en noviembre del año pasado en Makujari, Japón. Además del ya tradicional E3 que se llevará a cabo a mediados de mayo, ahora nuevamente en Los Angeles.

No sabemos oficialmente cuáles serán las sorpresas que Nintendo y sus licenciatarios nos están preparando para entrar al nuevo siglo (o por lo menos para el año 2000). Lo cierto es que nos han mantenido ocupados, entretenidos y divertidos con títulos que afortunadamente no han dejado de sorprendernos. Por ejemplo, el fenómeno Pokémon está retomando fuerza ahora que entró de lleno en Estados Unidos la caricatura y aunque en nuestro país no ha sido tan popular, también ha tenido sus fanáticos apasionados. Pero bueno, sabemos que las noticias que se darán a conocer en el Space World de Japón y el E3 de Los Angeles, California, nos dejarán nuevamente con la boca abierta.

Sin duda serán sorpresas tanto de hardware como de software que nos harán sentir satisfechos y orgullosos a los fieles seguidores de Nintendo.

Sigue muy atento de tu revista Club Nintendo, pues nuestro completísimo grupo de expertos videojugadores, ya está listo para viajar y traerte oportunamente las entrevistas y la información de todo lo que nos apasionará en el futuro.





Quiero comprar los números 10 y 11 del año 7 porque ahí viene la información que necesito. ¿Dónde los puedo conseguir?

Eduardo García Rangel
México, D.F.

Quisiera saber si de casualidad, ustedes no tienen la revista de Noviembre del año pasado, ya que yo no pude comprarla, y quisiera conseguirla, pues hasta ahora no me falta ni una otra, más que esa.

Agustín Pérez Cuatepotzo
Santa Ana Chiautempan, Tlaxcala

Quiero pedirles información acerca de cómo suscribirme a la revista vía Internet. Y también cómo puedo conseguir revistas atrasadas. Si me pueden contestar lo más rápido posible porque no me quiero perder otro número de Club Nintendo.

Jonathan Almanza Ahumada
México, D.F.

OK, si quieres revistas atrasadas, te tenemos una noticia buena y una mala (¿cuál quieres oír primero?). La buena es que sí se pueden conseguir ALGUNOS ejemplares atrasados de la revista. La mala es que por desgracia (y por distribución) sólo se pueden conseguir en el D.F. en la dirección que daremos a continuación: Monterrey #6 esq. Chapultepec, Col. Roma. También puedes llamar al (5)207-2031 y preguntar por Leticia Rueda para saber exactamente qué revistas tiene en disponibilidad. Lamentablemente Club Nintendo directamente no puede ayudarte en ningún momento con el problema de números atrasados. Sobre lo de las suscripciones a la revista, puedes pedir informes a:

suscripciones@editorial.televisa.com.mx.

♦

Resulta que a finales del año pasado mi hijo de 7 años de edad convenció a los Reyes Magos para que le regalaran el N64. El 6 de Enero todo era felicidad, desempacamos el extraño aparato en menos que canta un gallo. Con el equipo también llegaron los títulos Mario Kart 64 y Blast Corps. Al momento de conectar el equipo empecé a familiarizarme con un nuevo lenguaje (RF Switch, Controles, Consola, etc.) en realidad aunque un poco diferente al lenguaje real no fue difícil adaptarme. El problema vino cuando empezamos a jugar, pues yo soy un treintañero que me perdí de la evolución de este tipo de entretenimientos, pues lo último que jugué fue Mario Bros. de Nintendo hace algo así como 8 años. En realidad quedé asombrado de la capacidad de manejo de gráficos. Quedé gratamente asombrado con el nuevo control y empecé a ver qué las posibilidades aumentaban exponencialmente (disculpen el lenguaje soy de extracción matemática). Jugando Mario Kart, el primer problema importante surgió cuando el niño con toda su inocencia me preguntó, "¿me enseñas los trucos?"... con cara de "what" le dije que no me sabía ninguno. Y cuando intentamos jugar Blast Corp e intentamos movernos por el juego, nos ha costado mucho trabajo aprender. Como todo contemporáneo que se precie de serlo, me "aventé un clavado" en Internet y lo único que encontré fueron códigos y cosas extrañas que no sé cómo se le meten al juego. Acto seguido compré su revista (disculpen que mi ignorancia no me permita apreciar en la totalidad su trabajo) y observé que hacen análisis de sus juegos más recientes. Como todo esto es una cultura y poco a poco debo de caminar hasta dominarla, me gustaría que me ayudaran resolviendo las siguientes dudas: En qué números dieron tips para los juegos que les mencioné?, ¿Dónde podría conseguir estos, en caso de ser posible? En verdad ojalá y puedan ayudarme, me han gustado los juegos de soccer y Zelda, pero necesito entender la operación básica del sistema antes de comprarlos, sobre todo para no subutilizar el sistema. Eso sí, den por hecho que desde hoy seré asiduo a su revista. Sin embargo, creo que mis preguntas son tan básicas que ofenderían a sus lectores especializados.

Alberto Abreu González
México, D.F.

Más que nada, publicamos la carta de Alberto, porque es muy interesante el punto de vista de un papá que se interesa en compartir la diversión de los videojuegos con su hijo, y

saber qué es realmente el contenido de estos y no criticar los videojuegos nada más porque sí. Te felicitamos por compartir tu tiempo con tu hijo divirtiéndose sanamente. Sobre tus dudas, pues ya leiste en la respuesta anterior dónde puedes conseguir números atrasados de la revista. Además, tus preguntas no son tan básicas. Nuestra revista no es sólo para "expertos", sino también para alguien que es aficionado a los videojuegos Nintendo.

♦

Tengo una duda sobre Digipen. ¿Digipen es una institución de educación media superior (Preparatoria) o de educación superior (Universidad)?

Enrique Treviño
México, D.F.

Los estudios de Digipen son equivalentes a la educación superior, pues ahí te puedes titular. De hecho, si deseas ingresar a esta escuela, debes tener la educación media superior o su equivalente.

♦

En uno de los comerciales de Zelda, se ve un "Angel", pero me parece que este ángel, en la versión final se convirtió en el Hada que concede los poderes,o ¿no? Por el momento no recuerdo su nombre, pero el "Búho" es el séptima Sage, o ¿no?

Irvin Arcos Hernández
México, D.F.

Como suele suceder, muchos elementos que se toman de versiones previas del juego, generalmente son removidos por elementos gráficos mejores o por muchos otros motivos. Esa hada pertenece a la versión previa y si revisas las fotos de Zelda que se publicaron de hace un año para acá, verás también muchos elementos que nunca se usaron en el juego. Sobre lo del Búho, pues esa es una teoría muy interesante. Particularmente, nos había parecido un personaje irrelevante dentro del juego, pues no aporta mucho que digamos.



Muchos de los elementos que se mostraron en fotos durante el desarrollo de Zelda, fueron removidos en la versión final.

♦

¿Porqué no agregan en la sección "A fondo" cuando un juego sea compatible con el Controller Pak y la cantidad de páginas que éste ocupa?

José Luis Varcarcel
Guadalajara, Jalisco

Pues es el mismo caso que mencionamos anteriormente en la cuestión de las cajas de los videojuegos. Sin embargo creemos que éste es un dato muy importante. Vamos a hacer lo posible por siempre incluir esta información. Si no en el panel de información, al menos dentro del análisis del juego.

♦

Quisiera decirles algo que quizá para muchos pasa desapercibido: el milenio no termina en este año sino en el año 2000, quiero decir que al acabar el año 2000, en el mes enero del 2001 estaríamos empezando con el nuevo milenio. Y esto se debe a que no existe el año cero por lo que empezamos a contar desde el uno y un año se compone del período entre año a año. Del año 1 al 2 es un año, del 2 al 3 es otro año, ya vamos dos años y así sucesivamente hasta llegar al año 2000 para que cuando acabe, iniciemos el nuevo milenio en el 2001. Creo que esto es algo que se ignora dentro de muchos medios, ya que todos dicen que el nuevo milenio inicia en el 2000 lo cual es erróneo. Espero que me hayan entendido.

Jorge Argueta Márquez
Pachuca, Hidalgo

¡Ja, ja, ja! (perdón, pero no nos aguantamos la risa por lo que vamos a escribir más adelante). Sí, nosotros ya sabíamos eso, y aunque no es tópico demasiado relacionado con los videojuegos, lo publicamos, pues es de interés general. Ahora, de lo que nos reíamos (je, je, je,) es que a muchas personas se les ocurrió la brillante idea de hacer una cuenta regresiva para el nuevo milenio, el cual consideraban comenzaba en el año 2000. Sin embargo, se ve que alguien les hizo ver su error y para no quemarse, justificaron su cuenta regresiva con: "Faltan XXX días para el año 2000". Ojo: todos cometemos errores y no nos estamos burlando, pero es algo que nos parece gracioso.

♦

¿Por qué al haber hecho su "A Fondo" de Castlevania, lo hicieron sobre un prototipo, y no esperaron a que la versión final saliera a la venta? Pensamos que así la información puede no ser la misma que para la versión final, y en cierta forma, creemos que podría faltar in-

formación del juego como es el caso de: Los personajes, número de stages, ítems, cuartos secretos, etc. En fin, nosotros les propondríamos que, si van a hacer un análisis de un juego ya a fondo, aunque éste fuera excepcional, esperaran a que el fabricante o licenciatario les dijera que así va a salir el juego a la venta.

Yamato-Damashii Team
México, D.F.

Sí, como lo hemos visto en esta misma sección, los juegos en versiones preliminares tienen la tendencia de cambiar bastante a su versión final (El Castlevania que vimos en la versión final cambió mucho en movilidad y reto, al del prototipo). Sin embargo, si tuviéramos que esperar a las versiones finales de un juego, la revista cerecería muchísimas veces de actualidad. Es por eso que también dividimos nuestros análisis en 2 versiones: "Previo" (que generalmente se hace de versiones previas) y "A fondo" (de versiones finales). Con esta información, podrás saber dónde los datos que mencionábamos, pueden llegar a cambiar para la versión final.

♦

¡Hola! Les mando este mail para preguntarles si Rare no piensa sacar una secuela de Goldeneye.

Raúl Fernando Beltrán
Los Mochis, Sinaloa

Pues no. Después de "Goldeneye", la licencia de "Tomorrow Never Dies" quedó libre y Nintendo no pudo hacer un nuevo juego de 007 después de Goldeneye. Aunque esto no es tan malo, ya que debemos recordar que Perfect Dark utiliza la misma técnica de programación, y modo de juego que Goldeneye pero MUY mejorados ambos elementos. Aunque también habrá que esperar, pues ahora que ya se está preparando la nueva película de 007, aún no se decide quién obtendrá los derechos de un nuevo videojuego.

♦

Ya en una ocasión hablaron de los errores en los videojuegos, pero yo encontré unos imperdonables en el World Cup 98 de EA Sports. Y es que en los juegos de clásicos, si te vas a tiempo extra en cualquier final es de "gol de oro" y eso no puede ser, ya que apenas en el último mundial se implementó esto. Y las tarjetas amarillas se implementaron en el mundial de México 70, pero si eliges finales antes de este mundial éstas ya existen.

Alonso Vial Villarreal
Metepec, Edo. de México

¡Estos son datos interesantes! Ya hemos visto que cualquier videojuego tendrá su reglamentario error de inconsistencia. Sin embargo, hay algunos que son más gracios que otros.



FIFA 98

♦

Les tengo la solución para eso de que si los Tips deben salir pronto o no. Yo creo que hay muchísimos jugadores que tienen la habilidad suficiente como para acabar un juego por ellos mismos, y la satisfacción es mucha; pero también hay otros que no tienen esa habilidad para hacerlo y después de hacer un gasto tan grande como fue el cartucho, tienen también derecho a ver el juego completo. Deberían hacer una guía especial (muy al estilo americano) que se vendiera aparte y que fuera sólo una guía de un solo juego, una guía con su estilo, para juegos como Turok 2, Zelda, etc. Aparte de que se ahorrarían mucho espacio en la revista normal.

Andrés Rogenhofer Yamin
León, Guanajuato

Últimamente en la revista he leído cartas de los lectores que me molestan mucho, al parecer les parece mal el hecho de que se den los trucos de los videojuegos, porque " le quitan el chiste al juego", pues déjenme decirles qué chiste tiene comprar la revista, para eso se compra ¿para qué mas? Estoy de acuerdo que a veces le quita sabor al juego, pero si no quieres que le quite sabor al juego, pues no leas esa sección de trucos, me llamo la atención un lector llamado Rafael Medina Moreno, en su revista número 2 año 8 página 4, decía "yo sé que me dirán que no lo lea, pero es imposible", pues déjame decirte que no, yo tengo el juego de Body Harvest y no lo había acabado cuando sacaron los Tips de este juego, yo sólo me puse la iniciativa de no leerlo y acabarlo por mí mismo y te puedo asegurar que sí se puede, sólo necesitas ser fuerte y no me parecería justo que por algunos, fueran a quitar los trucos, también deberían de pensar en los demás a los que sí les gustan estas cosas.

Agustín Alejandro Villar Aréchiga
Guadalajara Jalisco, México
agustinvillar@hotmail.com

No encuentro la razón de por qué no ponen los tips de juegos nuevos, hasta que ya haya pasado tiempo, ya sé que para que los descubras por

ti mismo, pero entonces los que no quieran ver los tips se podrían saltar esa sección y cuando los necesiten, podrían consultar esa parte y no tener que seguir jugando hasta hartarse y odiar el juego (en mi caso). Esta es mi opinión acerca de este tema que se ha tratado tanto. Para mí es la mejor solución o ya para qué poner esa sección, si cuando saquen los tips ya habré pasado esa parte (si no es que antes ya me desesperé y aventé el Nintendo por la ventana).

Alejandro Romero
México, D.F.

Pues esto de las guías estratégicas sí que es un problema. ¿Ser o no ser? He ahí la cuestión.... Un lector hizo un apunte que nos pareció acertado: "Si publican las guías, los lectores tienen dos opciones: verlas o no. Si no las publican, nos quedamos sin opciones". Con toda la retroalimentación que hemos obtenido gracias a su ayuda, decidiremos qué hacer para darle gusto a la mayoría de lectores en el futuro.



♦

Este E-mail es para pedir a la revista y a los lectores que se haga algo al respecto con la serie de juegos de FIFA de EA, ¡no puedo creer que ni por equivocación se les haya ocurrido incluir a la liga de futbol mexicana en su juego de FIFA 99, es increíble que no esté y que otras ligas más sí! Yo pienso que si por medio de la revista y con ayuda de todos los lectores podemos hacer llegar una serie de peticiones a EA Sports, con esto lograríamos que por lo menos sepan que nos interesa ver a nuestra liga en sus juegos. Porque creo que en su anterior título habían hecho una encuesta sobre las ligas que querías ver en el juego, nada se pierde con intentar ¿no?

Rogelio Morales Aguilar
México, D.F.

¡Claro que nada perdemos! Los que estén de acuerdo en este punto, pueden mandar un e-mail a la siguiente dirección: easports@ea.com ***solicitando esto. Si no sabes inglés, puedes escribir lo siguiente: En el "subject" pon: "Mexican League in FIFA Soccer Games" y ya en el cuerpo de la carta, puedes escribir este breve mensaje: "Hi, my name is (pones tu nombre). I'm from Mexico and I'll like to see the Mexican League in the League Option in the coming FIFA games for the N64. Please, Include it. Thanks." ¡Vamos todos a mandar mails!***

♦

Me gustaría saber si se tiene pensado lanzar un videojuego sobre las próximas películas de Star Wars (Episodio I, II y III) y si estas películas serán para el N64 ó para el Disk Drive.

Felipe Rojas
Arica, Chile

En efecto, Nintendo tiene un arreglo especial con Lucas Arts y por lo tanto, veremos muchos títulos en exclusividad para el N64. Star Wars: Episode I llegará al N64 (en cartucho) dentro de un par de meses, aproximadamente. Desafortunadamente, Lucas Arts está siendo muy cuidadoso con todas sus licencias y la información de este juego está muy restringida. Nosotros, para cuando leas esto, habremos regresado de un viaje para conocer el juego, pero en este momento, aún no nos han confirmado si podríamos traer imágenes de él.

♦

Ustedes habían dicho que el Game Boy Light no llegaría a nuestro continente, lo raro del caso es que cuando fui a comprar el juego del World Cup 98 en agosto, ví el Game Boy Light y estaba a un precio de 550 pesos ¿qué me dicen ustedes de eso? Y otra cosa, ¿saben cuándo va a llegar el Metroid para el N64?

Arturo González Villarreal
Monclova, Coahuila

Pues simplemente te podemos decir que se trataba de un producto japonés, que se había importado sin permiso de Nintendo y que por lo tanto carecía de garantía. De hecho, la venta de productos Nintendo japoneses está prohibida en este continente, así que mucho ojo ¿eh? No sabemos cuando vaya a llegar la serie de Metroid al N64, pero nosotros también la estamos esperando con ansia.

♦

Por fa' ayúdenme con esto, ¿cómo puedo grabar en Turok 2 más de un archivo en un solo Controller Pak?

Joselurias el Brillante
México, D.F.

Desafortunadamente no se puede. Ahora, como en el Controller Pak se guardan una cantidad muy importante de datos



(a diferencia que en el primero), se usan XXX páginas de información por archivo, en lugar de sólo 3, como pasaba con el primer Turok.

♦

En la página de nintendo.com vi que hablaban de un nuevo título de Mortal Kombat para el N64. ¿Es esto cierto?

Rodrigo Chávez
Ensenada, B.C.N.

Cuando veas alguna información en esa página o en la de nintendo.com.mx puedes tener la certeza que es una información oficial. El juego de MK: Especial Forces, entra en el universo de MK más o menos de la misma forma en la que lo hizo MK Mythologies: Sub Zero. Aunque este es un juego de aventuras, los elementos de peleas muy al estilo de MK están presentes. En este juego los protagonistan serán Sonya y Jax, quienes lucharán contra Kano y sus secuaces. Se espera que este título haga su debut en el E3 ó un poco antes. Como siempre, aquí tendremos las últimas noticias de este juego.

♦

Supongo que ustedes saben lo que es profeta ¿verdad? si no, ahí les va: Profeta era alguien llamado por Dios para comunicarle algo al pueblo que lo obedecía, significa el que es llamado y viene del Hebreo que es: ¡¡NABI!! Sí con B, pero en el Zelda lo escriben con V, así que pienso que navi es un tipo de hada profeta, ya que es llamada por el Deku Tree (que sería como el papel de Dios) que llama a Navi, que sería como un profeta y va y le dice a Link lo que necesita (que sería como el pueblo), así que yo creo que el señor Miyamoto sabía esto, pero no muchos lo notaron.

Luis "Willoman" Cavazos
Monterrey, Nuevo León

Pues es un dato muy curioso. En realidad es difícil saber si Miyamoto o alguien de su equipo sabía esto y por eso le pusieron ese nombre al hada Navi. Pero si no fue así, sí que es una coincidencia muy chistosa.



♦

La razón de este mail es para preguntar, cuánto me costaría reparar un control de SNES el "aciipad" ya que se me descompuso. También quería pedirles un favor, ¿dónde puedo adquirir el juego de Chrono Trigger ya que una vez me lo prestaron y me gustó mucho, por favor échenme la mano.

Juan Fco. Yáñez A. "Crono"
Acapulco, Guerrero
crono64@starmedia.com

Recuerda que si vives en provincia y quieres que Luigi te repare algún sistema, lo puedes contactar vía e-mail a luigi@nintendo-.com.mx. Ahí él te hará un presupuesto de la reparación de tu sistema, cartucho, etc. Y si se lo mandas, él te lo podrá regresar hasta sin cargo extra. Sobre lo de Chrono Trigger, en este momento es algo complejo encontrar cartuchos de SNES que ya tienen algo de tiempo. Publicamos tu mail por si alguien quiere ayudarte. Sin embargo también te recomendamos que no te dejes sorprender.

♦

Hace unos meses me compré el Pokémon: Blue Version... y déjenme decirles que es de los mejores juegos que he visto. Muy enfocado a los chavos. El tema de Pokémon es muy bueno y muy entretenido eso de juntar 150 "monitos" es algo fuera de lo común. Ya que por lo general en los RPG tu "party" o compañía era reducido. Otro factor que tiene mucho que ver y que está muy enfocado a los chavos, es que en realidad al ser vencido tu Pokémon no muere, sino sólo se desmaya... eso arregla los dolores de cabeza cuando un miembro de tu compañía moría a causa de los ataques y en algunas ocasiones ¡¡¡moría para siempre!!! Evolucionar tu Pokémon, enseñarle técnicas, batallas con tus compañeros. Eso le da sabor al juego. Lo que algunos lectores dicen acerca de que a los programadores y compañías se les acabaron las ideas es un tanto incierta. Hay ideas muy buenas y también hay unos terribles refritos. Pero este título de Pokémon es una gran puerta para los jugadores más jóvenes al RPG. Pokémon es una probadita light para aquéllos que desean entrar al RPG.

T.Rex
Querétaro, Querétaro
t_rex47@hotmail.com

Pues nosotros no lo pudimos haber dicho mejor. Como mencionas, Pokémon es un RPG muy



sencillo, ideal para los que quieran entrar a este fantástico mundo, pero que para algunos expertos puede parecer muy sencillo. Sin embargo, lo más importante en este juego es el aspecto creativo. Es por eso que ha permanecido en el gusto de los videojugadores japoneses por tantos años.

El Comentario del Mes

Hace años que quiero enviarles esta historia y que espero les sirva a los niños que quieren un Nintendo 64: Cuando yo tenía 8 años, el juego de moda era el Atari, hasta ese entonces, era la mejor máquina de entretenimiento casero, el mejor videojuego del momento. Como todo niño, le dije a mi papá que quería que me lo comprara a lo que dijo que no podía, por no contar con el dinero para comprarlo. Costaba $10,000.00 (de los de antes, de los de hoy serían $10.00). Cuando cumplí los 13 años, llegó la primera máquina de videojuegos de Nintendo a México, simplemente Nintendo. Atari desapareció prácticamente del mercado y se inundaron las pulgas de este magnífico videojuego. Obviamente, volví a decirle a mi padre que me lo comprara a lo que respondió de igual manera. (De éste si no me acuerdo el precio, del Atari sí, porque mi papá lo vió a la venta de la siguiente manera "Atari 2600", siendo 2600 lo que ahora 64 es a Nintendo y no el precio). Yo veía con desesperación que mis amigos jugaban al Nintendo y me platicaban, y a veces me dejaban jugar. Pero no es lo mismo jugar con el del vecino que con el tuyo. Llegó Super Nintendo. O es, o es mío y así fue. Trabajando en verano, juntando todo el dinero que ganaba, logré comprarlo. Al fin me hice de mi videojuego y ya no hubo poder en el mundo que lo quitara de mis manos. Bueno, sí hubo uno: La Escuela. Pero no crean que por lograr buenas calificaciones, extrañamente, cuando tuve el Super Nintendo, fue cuando mis calificaciones mejoraron (9.8 de promedio), sino lo tuve que vender para costear mi carrera universitaria. Fue muy doloroso para mí, entregárselo al señor que se lo vendí, y a mis 19 años, lloré porque estaba vendiendo algo que había deseado con todo mi corazón y que por necesidad, y no por gusto, tuve que deshacerme de él. Hoy, he terminado mi carrera de Contador Público ¿y saben qué?, hoy gano lo suficiente como para comprarme un Nintendo 64 cada mes. Chavos que no pueden comprar un Nintendo 64, échenle ganas y verán que lo que les digo es cierto, trabajen duro si quieren comprar su Nintendo o cualquier otra cosa, no se atengan a que se los compren y échenle ganas al estudio, si no, no van a poder de disfrutar de estos juegos.

Juan García Yáñez
Torreón, Coahuila

Estas son el tipo de cartas a la que uno no le puede agregar nada más, si no que: ¡Muchas felicidades!

Escritorio del Dr. Mario

En efecto: Si se oye un tanto raro que la fecha en la que Nintendo adquirió su nombre fuera 1993, es porque se trata de un lamentable error (número anterior, página 3), la fecha real es 1893. Tampoco te culpamos si no entendiste el supuesto "chiste" del pie de foto de la página 75 de ese mismo número), de los programadores de Iguana. En cuanto el que lo puso recuerde exactamente qué es lo que quería dar a entender, seguro que te lo haremos saber.

No olvides mandar tus e-mails a la siguiente dirección

clubnin@nintendo.com.mx.

Puedes enviar tu correo normal a la siguiente dirección:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8
Colonia Juárez
México, D.F. CP 06600

Direciones de e-mail

A continuación, tenemos las direcciones de e-mail de algunos de nuestros lectores. Algunos de ellos ya dieron su punto de vista en esta sección, así que será fácil elegir un tópico para comunicarse con ellos.

Jorge Argueta Márquez
al347687@campus.hgo.itesm.mx

José Luis Varcarcel
carcelm@hotmail.com

Marco Alberto Flores Muñoz
velofire@infosel.com

Víctor González
veytor@hotmail.com>

Joel Robles Castillo
robles@infosel.com

Luis Benjamín Espinosa Carrillo
dracosx@hotmail.com>

Josaphat Cuevas
vertigo_x@LatinMail.com

a fondo

SUPER SMASH





Seguramente algún día se te ocurrió hacer un videojuego y tal vez pensaste en combinar a tus personajes favoritos, pues déjanos decirte que Nintendo ya lo hizo y nada más, ni nada menos que con las estrellas de sus mejores títulos, ¡ Sí ! los más famosos personajes del mundo de Nintendo se conjuntan en un juego que para sorpresa de todos es de pelea y para no dejar de asombrarte, imagínate que es un titulo de pelea de cuatro peleadores a la vez, lo que te asegura toda una revolución en pantalla, ahora chécate que cada uno de los escenarios están basados en un juego de éxito.

Nintendo
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
HAL Laboratories

128 megabits
Memoria



Categoría

Abril 1999
Fecha de Salida



El juego cuenta con un porcentaje de daño que se ve en la parte inferior de la pantalla, que va disminuyendo conforme vas recibiendo ataques del oponente, pero con incrementar este porcentaje al 100% no es suficiente ya que además tienes que lanzar a tu contrincante fuera del escenario con algún ataque fuerte y así no darle oportunidad de recuperarse.



La mecánica del juego es básica, necesitas atacar a tu o tus oponentes para incrementar el porcentaje que está en la parte inferior de la pantalla, ya que al causarle bastante daño, cambia de color el porcentaje y en ese momento es cuando tienes que aplicarle algún ataque o poder de gran fuerza para sacarlo de la pantalla y de esta manera eliminar a tus oponentes, te recordamos que si no le causas el suficiente daño él puede recuperarse y regresar a la batalla, obviamente cuando juegan 4 a la vez es la locura y tal vez lo mejor no es concentrarte en algún peleador en especial, más bien te vas cuidando de todos y aprovechas el momento para dañar a quien te esté atacando sin confiarte de los demás, ya que nunca faltan los oportunistas que te sacan del juego mientras tú estás peleando con otro.



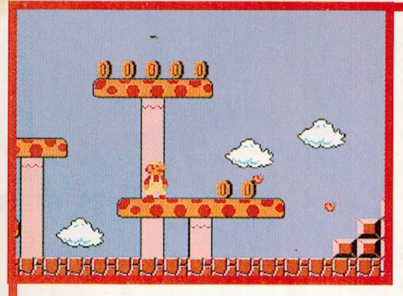
Personajes



Mario

Nuestro más veterano héroe de los videojuegos y por supuesto que no podía faltar en un juego singular como este. La apariencia del personaje es muy similar a la que todo mundo conoce del Super Mario 64, se puede decir que es un personaje bastante balanceado, ideal para comenzar a jugar.





Mario apareció por primera vez en el juego de Donkey Kong, pero seguramente mucha más gente lo conoce por el legendario título de Super Mario Bros., pero también apareció en infinidad de juegos de los cuales los más representativos son Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Mario Bros. (Arcade/NES), Super Mario Bros. 1, 2, 3, Dr. Mario (NES), Super Mario Land 1, 2 (Game Boy), Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Kart, Super Mario RPG (SNES), Super Mario 64, Mario Kart 64 (N64), recientemente Mario Party (N64) y próximamente la nueva versión del original Super Mario Bros. para el Game Boy COLOR.

Donkey Kong



Es un peleador bastante fuerte, pero su velocidad no es buena, por lo cual, necesitas aprovechar su poder sin confiar mucho en tu habilidad para escapar. En este juego el personaje nos da una idea de cómo se verá la nueva versión de Donkey Kong para el Nintendo 64.

Link



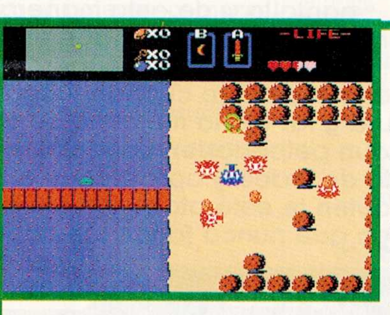
El héroe de aventuras por excelencia, se involucra en un juego de un género que nada tiene que ver con su origen. Link es bastante rápido, además cuenta con poderes para atacar a larga distancia, se puede decir que se necesita un poco más de experiencia para dominar a este personaje.







Un villano que a fin de cuentas se convirtió en un héroe más de Nintendo, para los jóvenes pensar en Donkey Kong seguramente los remite al más famoso de sus juegos que fue sin duda Donkey Kong Country, pero su origen fue mucho más modesto en el primer videojuego de Nintendo un título revolucionario en su época junto al mismísimo Mario. Los juegos más importantes donde ha participado son Donkey Kong, Donkey Kong Jr. Donkey Kong 3 (Arcade/NES), Donkey Kong (Game Boy),Donkey Kong Country (SNES), DK Jr. en Super Mario Kart, Mario Kart 64 (N64).



Desde luego que el origen de este título fue de gran emoción para los que adoramos los juegos largos y de gran reto, pero sin duda el más espectacular de la serie es: The Legend of Zelda: Ocarina of Time, el mejor juego de nuestra época, estos son los títulos donde Link apareció: Legend of Zelda, Legend of Zelda: Adventure of Link (NES), Legend of Zelda: Link's Awakening (Game Boy), Legend of Zelda: A Link to the Past (SNES), Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64), Legend of Zelda: Link's Awakening DX (Game Boy COLOR).



Samus

Este personaje tiene velocidad, pero para todos sus ataques necesita tener cerca al oponente para su disparo, lo que quiere decir que si eres medio correlón no es tu mejor opción. Este personaje nos hace recordar las palabras que Shigeru Miyamoto dijo en una conferencia sobre que él no está trabajando en el proyecto de Metroid para el Nintendo 64. ¿¿¡O sea que sí hay tal proyecto!??

Tal vez Metroid no sea una saga muy grande, pero sí lo suficientemente buena para contar con un gran número de fans y los únicos tres juegos donde ha aparecido son: Metroid (NES), Metroid II (Game Boy), Metroid III (SNES) del cual la primera versión fue la que más misterio provocó porque se desconocía el sexo del personaje.



Yoshi

Es fuerte pero sus movimientos son un poco raros o más bien se nos hace raro manejar al tierno Yoshi, con ataques. La mayoría de sus movimientos son lentos, pero cuenta con la caída muy al estilo de Yoshi Story, lo suficientemente rápida para sorprender al oponente.

Su primera aparición fue más o menos reciente, en el Super Mario World o sea el primer título del Super Nintendo y después apareció en Yoshi (NES/ Game Boy) para posteriormente tener su estelar en Super Mario World 2: Yoshi's Island, también apareció en Super Mario Kart (SNES) y Mario Kart 64 (N64) y el más espectacular es sin duda, Yoshi's Story y habría que hacer la anotación que se extrañó mucho su participación en Super Mario 64.

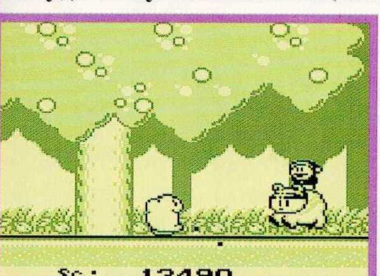




Kirby

El personaje más variado y dinos si no, ya que tiene su peculiar habilidad de copiar los poderes, de hecho se queda con sus propios poderes y se suma alguno del oponente al que se traga. En el "gorrito" te das cuenta que poder tienes.

La bola rosada se cuela en un título de pelea y no es para extrañarnos, ya que este amigo ha estado en una serie de juegos que no siguen una línea muy definida: Kirby's Dream Land, Kirby's Dream Land 2, Kirby's Pinball, Kirby's Blockball, Kirby's Star Stacker (Game Boy), Kirby's Adventure (NES), Kirby's Super Star, Kirby's Avalanche, Kirby's Dream Course, Kirby's Dream Land 3 (SNES) y por cierto, ahora que lo recordamos seguimos esperando la versión de Kirby para Nintendo 64.





Fox

Con un balance bastante bueno, Fox es uno de los personajes que más fácil te adaptas a él y al jugar con Fox es como si cobrara vida desde aquéllos cinemas display en tiempo real del Star Fox 64.

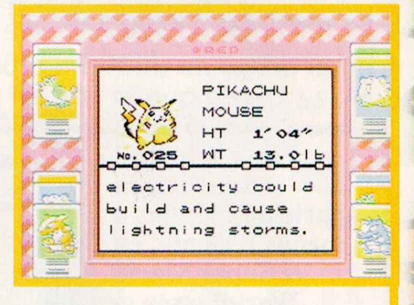


De todos los personajes, tal vez éste sea el que menos ha participado en juegos, pero con un éxito más que comprobado, demuestra cómo es uno de los favoritos desde su versión en el Super NES llamada Star Fox y la última llamada: Star Fox 64 para el N64.



Pikachu

Es el personaje que Nintendo le imprime un ángel especial y se convierte en el favorito de los pokémon, no es fácil llegar a dominarlo por lo raro de sus poderes, pero no por eso es pieza fácil al enfrentarlo.



Pokémon es el más nuevo de los personajes de Nintendo y no por eso, hay pocos juegos de hecho en América sólo están las versiones de Pokémon Azul y Roja para Game Boy, pero en Japón hay dos versiones más, además de Pokémon Stadium para el Nintendo 64.



Items

En cualquier momento aparecen ítems en las escenas o a veces aparecen cajas que contienen estos ítems, pero la misma caja la puedes utilizar como arma para atacar a los oponentes.

MaximTomato

La típica energía de Kirby te puede salir en cualquiera de las cajas que contienen ítems y recuerda que el enemigo te puede ganar a tomarla.

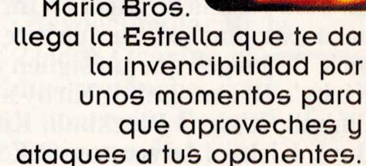
Heart

El juego de Zelda aporta su toque, con estos Contenedores de corazón que son energía para recuperarte.



Star

De Super Mario Bros. llega la Estrella que te da la invencibilidad por unos momentos para que aproveches y ataques a tus oponentes.





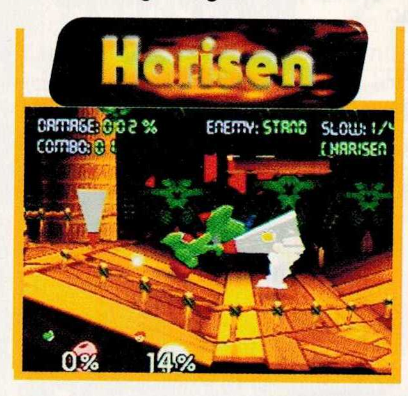


BeamSword

Una espada muy útil para atacar a larga distancia.

Arma similar al bat, pero de menor impacto y mayor velocidad.

Harisen





HomerunBat

¿Quieres batear con ganas? Esta es el arma ideal.



StarRod

El arma que utilizas al final de los juegos de Kirby, también la puedes utilizar en este juego.





El arma láser de Star Fox es de gran utilidad, pero es algo lenta, lo mejor es utilizarla cayendo.

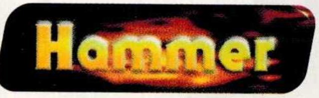
LayGun

FireFlower

La Fire Plower de Super Mario Bros. hace la función de lanza llamas, bastante efectiva.

El martillo del clásico Donkey Kong, te cubre por todos lados, será muy difícil que algún enemigo se te acerque y además se escucha la típica





Hammer

melodía que recordarás de inmediato (si alguna ves jugaste el clásico Donkey Kong).



Estas bombas son como minas que causarán gran daño al oponente que se le ocurra pasar sobre ellas.

MotionSensorBomb

BombTrooper



Las bombas que pueden tomar vida propia o simplemente, lánzalas contra los oponentes.



Bumper

Estos ítems provocan que reboten los enemigos, cosa de la que puedes sacar ventaja para atacarlos.



GreenShell

El caparazón verde lo puedes utilizar para dar un solo impacto a los oponentes.





En cambio los caparazones rojos impactan varias veces y duran un instante moviéndose de lado a lado.



Redhell





El juego cuenta con una secuencia especial en la cual te vas enfrentando a los oponentes y también con algunas cosas curiosas.
Otro detalle en el que vale la pena hacer un énfasis especial son los escenarios.
Cada uno de los escenarios en los que te enfrentas a tus enemigos tienen características propias de los juegos originales, pero además de las características, cada escenario tiene sus elementos que intervienen en la batalla.
A continuación veremos estos escenarios y hablaremos un poco de ellos.

MonsterBall

Estos son algunos de los pokémon que salen al activar las Monsterball, (nótese la pokemanía).







Escenario del juego de Zelda



donde aparecen algunos torbellinos que te pueden atrapar y lanzarte por los aires a lo más alto, además de dañarte.



En esta escena te enfrentas a un grupo de Yoshis, por lo cual no te puedes concentrar sólo en uno, más bien vas nivelando la pelas para evitar que te sorprendan.









La pelea en esta escena se desarrolla sobre Great Fox y no te sorprendas si pasa alguno de los Star Wing y te dispara, el escenario es pefecto para ejemplicar lo que te decíamos de las escenas basadas en los juegos originales.
Aquí podemos ver cómo al separarse los peleadores, la cámara se aleja dando una panorámica de casi toda la escena, esto de que la camara se aleje es muy común cuando juegan 4 personajes en el modo de VS.





En este primer Bonus, tienes que eliminar a todas las dianas que hay en la escena, pero no es tan fácil, ya que hay

Bonus Stage 1



ciertas dianas que tienes que dejar al final y sólo así puedes completar la escena. Según el personaje es el bonus.

Esta escena es de onda futurista, donde hay varios lugares que pueden ser fatales si no dominas los saltos, además que si



Stage 5



te lanzan contra la compuerta, puedes ser sorprendido por uno de los Pokémon que te hacen volar a gran distancia.

Bonus Stage 2

Este es el segundo Bonus, aquí el objetivo es pararte sobre cada una de las plataformas que hay en la





escena, sólo que según el personaje, es un bonus específico, aquí Donkey Kong y Mario comparten éste, con estructuras del estilo del primer Donkey Kong.

En esta escena, una plataforma en la parte de abajo se mueve de lado a lado, así que no te puedes confiar en caer siempre



Stage 4



en ella, además aquí siempre se enfrenta a 4 personajes, uno te ayuda y dos son tus oponentes.

Viejos conocidos de Mario hacen su aparición en esta que es su escena, si checas un poco, al fondo verás al camarógrafo por excelencia.



Stage 6

Aquí tú y dos jugadores controlados por el CPU, se enfrentan al Donkey Kong Gigante, cosa nada fácil, ya que con cualquier golpe te saca del escenario y si tienes suerte, caes en un barril que está en movimiento en la parte inferior tipo DKC.



Los escenarios son interactivos, como en este caso, donde el árbol sopla para provocar viento que te puede sacar de la escena. Aquí te enfrentas a varios Kirbys, cada uno con diferentes habilidades.



Stage 7

En esta escena no te caes al vacío por la lava, pero esta misma va







subiendo y es un factor de presión para terminar rápido con el oponente.

Stage 9

Aquí te enfrentas a uno de los personajes que por su efecto visual, impactó en su época, se trata de Metal Mario, no es un



oponente fácil de vencer y como ves, la escena es bastante corta en comparación con las demás.



Bonus Stage 3





Esta escena es genérica para todos los peleadores, se trata de una carrera contra el tiempo, donde tienes que bajar por cinco pisos hasta la puerta de salida pero zigzagueando y en tu camino hay enemigos, que lo mejor es no enfrentarte a ellos.

Stage Final



El jefe Final es toda una sorpresa que tiene que ver con la presentación.



Aquí te enfrentas a 30 enemigos que son la base de los peleadores, o sea, los polígonos. Similar a la escena de Yoshi.

Stage 10





Al terminar el juego te llevarás una grata sorpresa, ya que después de creer y haber visto todo, te darás cuenta que el juego tiene un extra más y mira ¡qué extra! se trata de un peleador más.

WARNING

CHALLENGER APPROACHING

02:14

58% 27HP



Pero como no queremos quitar la emoción de descubrirlos por ti mismo, cuidamos las fotos, pero cuando menos te damos el primero, se trata de un Pokémon que con sus poderes pone a dormir a Mario.



Claro que si eres observador y además sabes de todos los juegos de Nintendo, sabrás quién es este personaje o quieres que te digamos la fórmula.

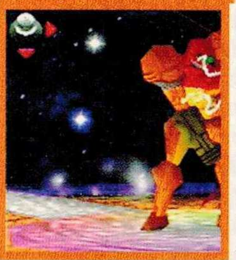
En este juego están involucrados el genio de grandes personalidades como: Masahiro Sakurai quien diseñó originalmente a Kirby; Koji Kondo el compositor de la música de Super Mario Bros., Legend of Zelda y Star Fox; Hiroji Kiyotake el diseñador de Samus; David Wise compositor de la música de Donkey Kong; nuestro amigo Takaya Imamura quien diseño a Fox, claro que este juego cuenta con varios productores entre los que obviamente encontramos a Shigeru Miyamoto, como ves la "crema y nata" de los videojuegos.





El juego lo tenemos que ver desde dos puntos de vista muy distintos, el primero es analizarlo como un videojuego más, en donde te podemos asegurar diversión continua y duradera, además de ser un título que conjunta todos los detalles que han hecho famosos otros éxitos de Nintendo y que será un de colección sin duda alguna, con puntos tan fuertes a su favor, como el hecho de ser para 4 jugadores simultáneos, poder nivelar la dificultad para novatos y expertos. El otro punto de vista es el que muchos de ustedes tienen como fanáticos de los juegos de pelea, aquí tal vez no sea tan complejo e intrincado como en Killer Instinct pero tiene lo suyo. De entrada 4 a la vez, que es nuevo en esto de las peleas, poderes que se manejan como si fueran armas y escenarios que interactúan con la pelea, movilidad que deja atrás a muchas marcas que ya cuentan con más títulos de pelea y el suficiente reto para cualquiera que gusta de los juegos de pelea. En resumen, es un título que no por ser de peleas, lo encajones en lo que conoces hasta el momento, de hecho es innovador en un género en el que últimamente no ha habido muhos avances.





a fondo

PENNY RACERS



En nuestras actividades como videojugadores profesionales, hemos pasado, visto y vivido muchas cosas... nos hemos reído, nos hemos divertido, hemos llorado, hemos ganado y hemos perdido, pero, hasta donde recordamos... ¡nunca nos habíamos enojado tanto al jugar un título! Enojarse, y más por un juego, es malo, lo sabemos, pero créenos que no lo pudimos evitar después de jugar Penny Racers. Pero, mejor echémosle un vistazo a este título, mientras tomamos algunos antiácidos efervescentes.

THQ INC.	Compañía
	Accesorio
	No. de Jugadores
EVERYONE	Clasificación
TAKARA	Desarrollado por
64 megabits	Memoria
Carreras	Categoría
Enero 1999	Fecha de Salida



Penny Racers, el nuevo título lanzado por THQ, es un juego de carreras que tiene mucho del estilo de Mario Kart 64 y Diddy Kong Racing, pero con sus respectivas diferencias. Fue programado por Takara y en Japón ya tiene algunos meses de haber salido, pero con el nombre de Choro Q 64. El concepto principal es que los vehículos son pequeños carritos de juguete (estos carritos sí son juguetes de verdad y son más o menos conocidos en E.E.U.U y en Japón) y su particularidad es que pueden llevar un centavo en la parte de atrás para correr mejor, aunque, para este videojuego, los centavos tienen un uso distinto.

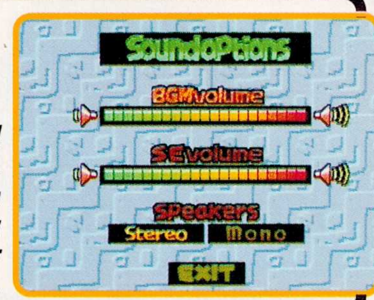


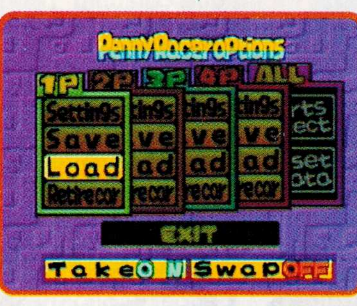

En la pantalla principal hay cuatro menús: Start Game, New Track, Options y Audio.



Audio

Aquí cambias el volumen de la música, de los efectos de sonido y seleccionas entre monoaural y estéreo.







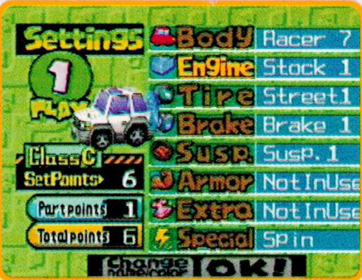
Options

En esta pantalla hay varios menús:



Save y Load

En Save guardas en el Controller Pak los avances de Race Series y otras cosas; los das de alta en Load. Por cierto, necesitarás un Controller Pak completo (128 páginas) para crear el archivo de Penny Racers.



Settings

En esta pantalla puedes cambiar los accesorios de tu auto, así como el color y el nombre del mismo. Más adelante te explicaremos con más detalle.



Retire Car

Si quieres retirar el auto que has estado usando para jugar con otro diferente, elige esta opción.



All

Aquí seleccionas la forma de ganar accesorios para tu auto, ya sea robándolas y/o intercambiándolas. También puedes resetear los récords del cartucho en este menú.



Start Game

Aquí comienza el juego. Seleccionas el número de jugadores que participarán y, dependiendo de esto, eliges el modo de juego y por último la clase (o sea, la dificultad del juego).



VS Race

Aquí pueden participar de dos a cuatro jugadores simultáneos y el objetivo es llegar a la meta antes que los demás.



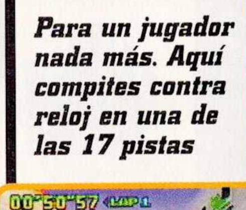


Este es un modo muy divertido, pero lo único malo es que si juegan de tres a cuatro jugadores, sólo hay ocho pistas disponibles y de dos jugadores son 17 pistas.



Modos de Juego

Hacer este título diferente a los otros (con fondo, más grande, de otro color o como sea, pero que se diferencie de los otros que siguen). En total son tres diferentes modos de juego:



Time Trial



Para un jugador nada más. Aquí compites contra reloj en una de las 17 pistas disponibles en este modo de juego. Es un buen lugar para conocer las pistas y acostumbrarte al control de los coches. Puedes salvar el fantasma de la pista en la que hayas corrido (como en Mario Kart 64) para después competir contra ti mismo y mejorar tu tiempo.





Race Series

Este es el modo principal del juego. Es para uno o dos jugadores y sólo están disponibles nueve pistas, sin embargo, compites contra cuatro (o cinco, si es de un jugador) autos controlados por el CPU.





Autos

Al principio puedes escoger uno de entre trece vehículos. Hay varios diseños, como un "vocho", un camión repartidor de comida japonesa, un camión de basura, autos de carreras, sedanes normales, etc. Técnicamente tienen características únicas, pero no es mucha la diferencia que encontrarás entre ellos.



En realidad, cuando apenas empiezas a jugar, éste título es simple, normal y sin mucho chiste, pero conforme vas participando en las carreras, se pone más interesante. Vamos a ver por qué.

El concepto principal de Penny Racers es comenzar con un auto completamente austero y para hacerlo más poderoso, deberás ganar muchas carreras y así conseguirás accesorios.



Pistas

Hay nueve pistas normales y ocho especiales; cuando vas a seleccionar alguna, verás el mapa de la pista, qué clima tiene (soleado, lluvioso, nevado o nocturno), el tipo de camino (pavimentado, campo traviesa o congelado), la dificultad (fácil, normal o difícil) y los récords de mejor vuelta y mejor tiempo.

Country

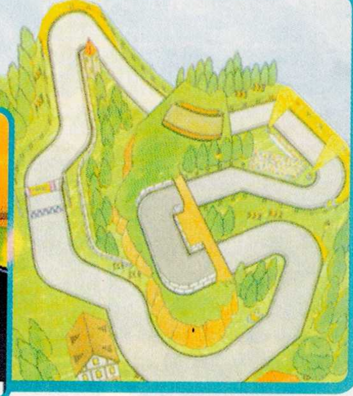
Esta es la pista más corta y más fácil.



Lakeside

Aquí está lloviendo, así que ¡cuidado! porque puedes derrapar fácilmente.





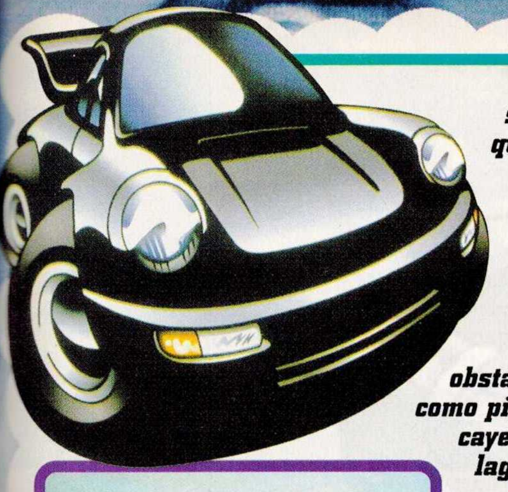




Harbor

Esta pista es un poco larga y difícil, pues hay muchas curvas.



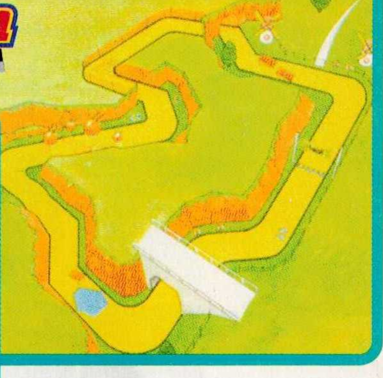


Mountain

Por aquí no pasó solidaridad, por lo que encontrarás un camino sin pavimento.



Hay obstáculos como piedras cayendo o lagunas.





Ruins

Aquí corres de noche. No es una pista difícil, pero encontrarás algunas trampas, como picos que salen del suelo.



Volcano

Para nosotros, ésta es la pista más difícil, pues tiene muchas subidas y bajadas. Habrá algunos tramos que te recordarán la pista de Bowser's Castle de MK64 (Mario Kart, no Mortal Kombat).



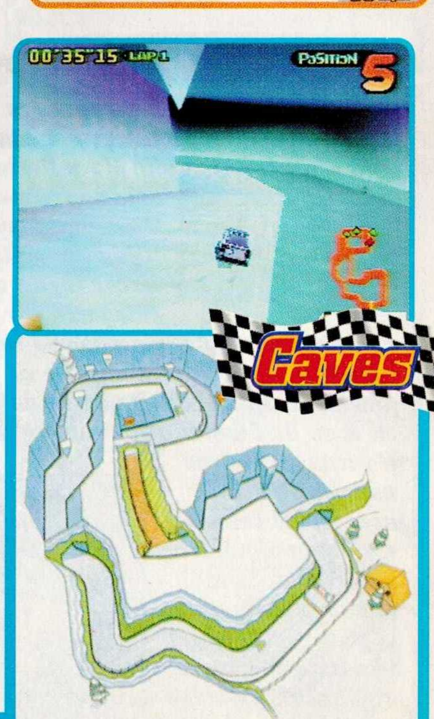
Alpine





Aquí el asunto no es tan complicado, pero cuidado con los troncos que pasan por el río.

Caves



Otra pista difícil. El suelo congelado hará que te derrapes y puedas caer al lago.

Ice

Esta pista, más que difícil, es larga.



Pistas especiales

Son nueve pistas especiales. Sus diseños son un poco raros y no las puedes usar en Race Series. Sus nombres son: Created A-H (o sea Created B, C, etc.)





Accesorios

Cuando comienzas el Race Series, lo haces con sólo un auto y sin ningún accesorio extra. La mecánica para ganar accesorios es la siguiente: Compiten seis autos; cuando acaba la carrera, los tres primeros lugares tienen el derecho a robar un accesorio de cualquiera de los tres últimos lugares (sólo tienes derecho a robar un accesorio por carrera). Aquí conviene llegar en primer lugar para escoger primero.



Categorías y Puntos



Esta parte es importante. Las categorías son: C, B, A y AA. En Race Series, al principio, sólo cuentas con la categoría C. Cuando hayas terminado todas las pistas, mínimo en tercer lugar, se abrirá la categoría B y así sucesivamente. Cada accesorio vale puntos y en cada categoría hay un mínimo de puntos que puedes usar. En C el límite es de 6, en B es de 10, en A es de 14 y en AA es ilimitado. Debido a esto, a veces no podrás usar ciertos accesorios combinados en algunas categorías. Si te excedes de puntos, te marcarán una violación y tendrás que hacerle ajustes a tu auto.



Conforme vayas equipando a tu vehículo con mejores piezas, será mejor.

Body

Al principio sólo cuentas con un coche, pero después puedes robarle vehículos a los otros competidores.

Engine

Hay tres tipos de motores: Accel: Rápida aceleración; Stock: Balanceado; Top End: Máxima Velocidad.

Tire

Hay cuatro tipos de llantas: Street, para pavimento; Off Road, para campo traviesa; Aqua, para caminos mojados; Snow, para caminos congelados.

Brake

Entre mejor sea tu freno, más rápido responderá el auto.

Susp.

Entre mejor sea la suspención, mejor responderá el auto en las curvas.

Armor

Sirve para soportar más los golpes. Hay dos tipos de armor, Bumper y Spoiler.

Extra



Estos son sólo adornos para tu auto.

Special

Estas son armas. A diferencia de Mario Kart 64, el arma que selecciones antes de la carrera será la única que puedas usar durante la misma. Hay desde turbos hasta misiles.







Armor
Spoiler1
Bumper 1
Spoiler2
Bumper 2
Spoiler3
Bumper 3
Spoiler4
Bumper5
Extra
Lights1
Lights2

Cuando terminas la categoría A, será como si hubieras terminado el juego y al final te darán una lista de los ítems que tienes y los que te faltaron.



	GOT	LOST
1P	Susp. 10	None
CoM2	Aqua3	None
CoM4	None	None
CoM5	None	Aqua3
CoM3	None	None
CoM1	None	Susp. 10

PUSH A BUTTON

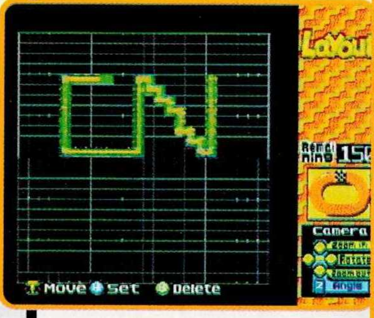
Hay ítems especiales que es muy difícil que aparezcan. Los identificarás porque las letras del nombre del ítem, brillan.



New Track

Esta es la opción más interesante de este juego. Puedes crear la pista que quieras, escogiendo el tipo de camino, la longitud, las curvas y todo. Gracias a que el juego cuenta con batería, puedes crear hasta ¡doce pistas distintas! Ocho las puedes guardar en la memoria del cartucho y las otras cuatro en tu Controller Pak.





Edit
SlopeM 0
R/L: Change part
U/D: Change height
Move Set Cancel



Controles

El uso del control no es muy complejo; el botón A es para acelerar, el B para frenar, C arriba y C abajo para cambiar de perspectiva, el R para dar vueltas cerradas y el Z para usar el arma. Si presionas A y R simultáneamente, el auto irá en reversa.





La movilidad es buena, sin llegar a excelente, sin embargo, mejora bastante una vez que tienes los mejores accesorios.





Puedes personalizar tu auto, cambiándole el color y el nombre.



Los gráficos tampoco son excelentes, pero son muy buenos (nos recordó mucho a Diddy Kong Racing).

La música al principio no nos gustó, pero es un poco pegajosa y terminó siendo de nuestro agrado; los efectos de sonido también son buenos, aunque cuando se golpean los coches, parece que están tronando maíz.

Como regularmente sucede en este tipo de juegos de carreras, lo más desesperante es cuando aceleras lento, pues los contrincantes toman mucha ventaja y es difícil que te recuperes y los puedas alcanzar, sobre todo si tienes un mal motor, así que para que esto no te suceda ahí te va un tip que te va a servir mucho.

Tip



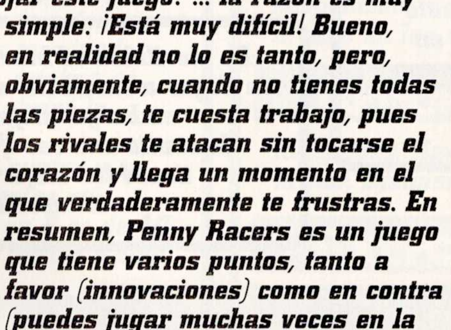
Cuando estés a punto de comenzar la carrera, aparecerá un semáforo. En el momento en que se encienda la segunda luz de arriba a abajo, presiona simultáneamente y mantén los botones A y R.



Cuando se encienda la luz de hasta abajo (la verde), inmediatamente suelta el botón R y así saldrás disparado, como si hubieras tomado un turbo.

En general, por su aspecto, cualquiera podría pensar que Penny Racers es un mal juego, debido a sus gráficos y al "mal" control que tienen los autos, sin embargo, no es así, ya que cuenta con varios factores que lo hacen un buen juego (aunque le falta mucho para ser como Mario Kart). Tiene muchas innovaciones, como el poder crear tus propias pistas y personalizar tus autos. Es muy interesante el modo de perder y ganar piezas y, gracias al Controller Pak, puedes ir a casa de un amigo, derrotarlo y "volarle" piezas que aún no tengas. Ahora te estarás preguntando "¿y por qué te hace enojar este juego?"... la razón es muy simple: ¡Está muy difícil! Bueno, en realidad no lo es tanto, pero, obviamente, cuando no tienes todas las piezas, te cuesta trabajo, pues los rivales te atacan sin tocarse el corazón y llega un momento en el que verdaderamente te frustras. En resumen, Penny Racers es un juego que tiene varios puntos, tanto a favor (innovaciones) como en contra (puedes jugar muchas veces en la misma pista para conseguir los accesorios... ¡Qué chiste!). A veces es aburrido y a veces es divertido. Algo faltó para que el entretenimiento fuera constante, pero lo más seguro es que si conoces a varias personas que tengan este juego, va a ser mejor, ya que competir con el Controller Pak completa muchísimo la diversión. Y si no tienes amigos que tengan este título, pero quieres consentir a tu úlcera gástrica, éste juego es para ti, aunque deberás aprenderte varios adjetivos calificativos ofensivos o de lo contrario te escucharás muy repetitivo y monótono (nosotros hasta inventamos unos nuevos).





tips de

SHADOWGATE CLASSIC



Este juego hizo su primera aparición para el NES en 1989. Shadowgate es un juego en el que te pones en el rol de un valiente guerrero que ha sido enviado a un castillo lleno de trampas y peligro para detener al temible Warlock.

Este es un título de pura investigación y astucia para ir avanzando a través de todos los cuartos que componen el castillo.

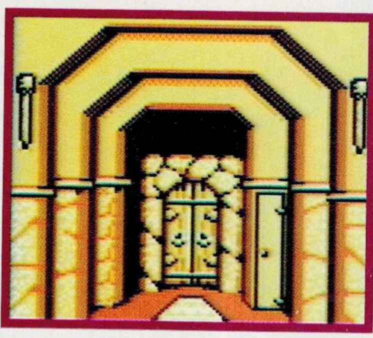
Aunque el concepto de pantallas fijas y comando puede en esta época verse un tanto rudimentario, los acertijos que hay que resolver no han perdido su vigencia y este es un juego que reta al máximo tu astucia. La siguiente guía hará que termines el juego en menos de una hora si la sigues de corrido, pero esa no es la finalidad. Como siempre, te recomendamos sólo consultarla donde tengas problemas y sólo que en realidad estés muy desesperado.

Esta guía la hemos dividido en cuartos, a los que les hemos asignado un nombre y un número para rápida referencia y a los ítems nos referimos con los nombres que se les asignan si escoges la opción de idioma en español, para evitar confusiones.



Cuarto 1
Afuera del castillo

Comunica con: Cuarto 2.
Cosas por hacer: Abre la puerta y entra al siguiente cuarto.
Items que debes tomar: Usa el comando "Abrir" en el cráneo arriba de la puerta, allí podrás tomar la "Llave 1".

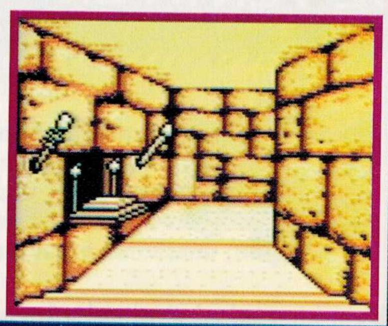


Cuarto 2
Vestíbulo

Comunica con: Cuarto 1, 3 y 4.
Cosas por hacer: Abre la puerta de madera con la "Llave 1".
Cuando tengas la "Llave 2", regresa y abre la puerta que se ve a la derecha del cuarto. También puedes quemar la alfombra.
Items que debes tomar: 2 Antorchas.

Cuarto 3
Pasaje de piedras

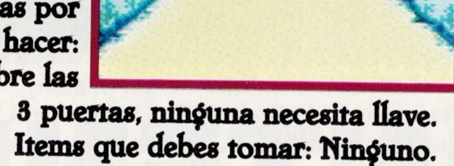
Comunica con: Cuarto 2, 5,
Cosas por hacer: Abre el libro, pero no lo tomes. Golpea una de las piedras de la pared del fondo para revelar la entrada a un nuevo cuarto. Items que debes tomar: Una antorcha normal y una especial (la marca por separado).
La "Llave 2" dentro del libro.



Comunica con: Cuarto 2.
Cosas por hacer: Tomar los ítems.
Items que debes tomar: Honda, Espada.

Cuarto 4
Closet





Comunica con: Cuarto 3, 6, 9 y 11.
Cosas por hacer: Abre las 3 puertas, ninguna necesita llave.
Items que debes tomar: Ninguno.

Cuarto 5
Cuarto con 3 Puertas visibles.



Cuarto 6 Lago con Esqueleto y Tiburón

Comunica con: Cuarto 5 y 7. Cosas por hacer: Abre la puerta para el cuarto 7 (sin llave). Usa la Esfera del Cuarto 9 en el lago para congelarlo. Después de tomar el ítem del esqueleto, usa la antorcha en el lago, para recuperar la Esfera. Items que debes tomar: Llave 3.

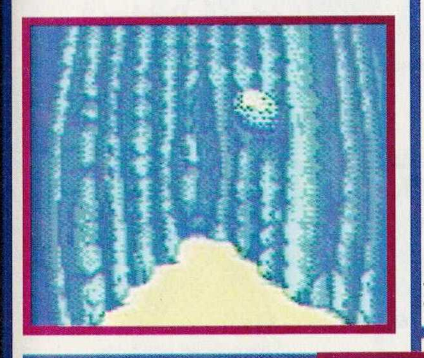
Cuarto 7 Cueva con cascada

Comunica con: Cuarto 6 y 8. Cosas por hacer: Recoge todas las piedras del piso. Para entrar al cuarto 8, activa el comando "Mover" y señala con la pequeña mano, el espacio negro que se ve junto a la cascada. Items que debes tomar: Piedras.



Cuarto 8 Detrás de la cascada

Comunica con: Cuarto 7. Cosas por hacer: Golpea la piedra que se ve en la pared para hallar "Bolsa 1". Abre esta bolsa (tomarla no es necesario). Items que debes tomar: P. Blanca, P. Azul, P. Roja.



Cuarto 9 Habitación fría

Comunica con: Cuarto 5 y 10. Cosas por hacer: No vayas por la puerta que se ve en el piso. Abre la puerta grande. Usa la P. Blanca en el hueco que se ve en la pared junto a la puerta. Items que debes tomar: 2 Antorchas, Esfera.

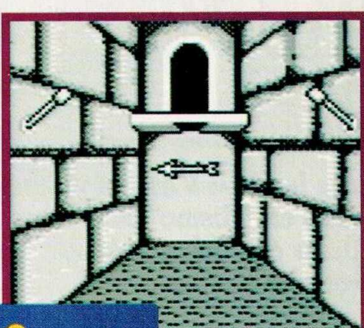


Cuarto 10 Cuarto del Dragón

Comunica con: Cuarto 9. Cosas por hacer: Tomar los ítems, pero primero toma el escudo, después los demás. Sin embargo nos es recomendable tomar más de 3 sin salir y volver a entrar al cuarto. El cofre no puede abrirse. Items que debes tomar: Antorcha, Escudo, Lanza, Martillo, Casco, Hueso, 2 Calaveras.

Cuarto 11 Cuarto de los Ataúdes

Comunica con: Cuarto 5 y 17. Cosas por hacer: Abre los 2 cofres que se pueden abrir de la derecha. Los otros no los debes abrir. Usa la antorcha en la momia. Abre la "Bolsa 2" y toma su contenido. Es preferible no tomar el camino hacia el cuarto 17 desde aquí. Mejor llega por el cuarto 15. Items que debes tomar: Bolsa 2, 2 Arcadas, Moneda, Cetro.



Cuarto 12 Cuarto con la flecha

Comunica con: Cuarto 3 y 13. Cosas por hacer: Emplea el comando "Usar" en la antorcha de la izquierda para abrir una puerta secreta. Las antorchas no se pueden tomar y es imposible ir por la puerta del fondo de la pared. Items que debes tomar: Flecha.



Cuarto 13
Cuarto con 2 puentes

Comunica con: Cuarto 12, 14 y 35. Cosas por hacer: Una vez que obtengas el Frasco 2 y "Varita", usa el Frasco 2 en "Mismo" y así podrás tomar el puente de cuerdas. Si no, toma el otro camino por el momento. Items que debes tomar: Ninguno.

Cuarto 14
Cuarto con un fantasma

Comunica con: Cuarto 13 y 15.



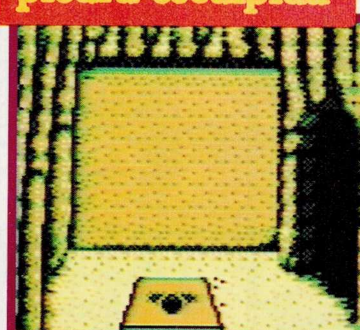
Cosas por hacer: Usa la antorcha encendida en la que se marca como separada y que tomaste en el cuarto 3. Abre la puerta (no necesita llave). El camino de la derecha no se puede tomar. Items por tomar: 2 antorchas, Capa.

Cuarto 15
Cuarto con el letrero "Epor"



Comunica con: Cuarto 14, 16 y 17. Cosas por hacer: Lee dos veces el letrero de Epor para aprender ese hechizo. Usa ese hechizo (con el comando "decir") para tener acceso al cuarto 17. Abre la puerta que está en la pared del fondo.
Items que debes tomar: Antorcha, Papiro 1, Frasco 2, Frasco 1.

Cuarto 16
Cuarto con una piedra esculpida

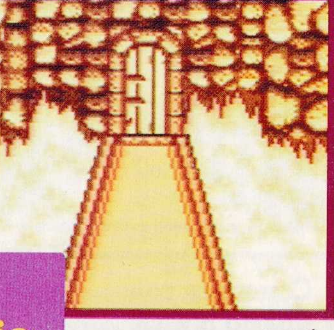


Comunica con: Cuarto 15.
Cosas por hacer: Usa la P. Azul en el hueco de la piedra esculpida del piso, para obtener un pergamino. Lee el Papiro 2 para aprender el hechizo "Humana".
Items que debes tomar: Papiro 2.

Cuarto 17
Cuarto con 3 espejos



Comunica con Cuarto 11 y 15. Cosas por hacer: Usa el martillo en el espejo de en medio para descubrir una puerta. No lo uses en los demás.
Usa la Llave 3 en esa puerta para abrirla. Usa la capa en "Mismo" para entrar al siguiente cuarto. Items que debes tomar: 2 Antorchas, Retama (escoba).



Cuarto 18
Cuarto con fuego

Comunica con: Cuarto 17 y 19. Cosas por hacer: Antes que nada, usa la Esfera en el fuego del cuarto y abre la puerta para ir al otro cuarto.
Items que debes encontrar: Ninguno.

Cuarto 19
Cuarto del Troll.

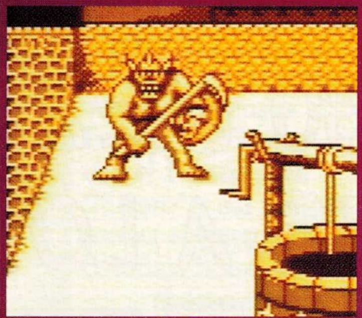


Comunica con: Cuarto 18 y 20.
Cosas por hacer: Cuando aparezca el Troll y te pida dinero, usa la Lanza en él. Entra al siguiente cuarto. Si regresas después de eso, usa el hechizo de "Humana" para pasar sin problemas.
Items que debes tomar: Ninguno.



ESTE 29 Y 30 DE ABRIL
FESTEJATE A LO...
¡GRANDE!
En las franquicias Nintendo
INSURGENTES
Insurgentes Sur 686
(Frente al WTC)
México D.F.
Tel.: (5)687-7359
TEPEYAC
Calz. de Guadalupe 431 Loc. 67
(Entre Henrry Ford y Victoria)
México D.F.
Tel.: (5)759-0111
y obtén
20%, 30% Y HASTA
50% de descuento
en toda
nuestra línea
de productos
GAME BOY
COLOR
Nintendo
¡Además llévate un regalo
sorpresa en todas tus compras!

Cuarto 20
Cuarto del pozo y Cíclope




Comunica con: Cuarto 19 y 21.
Cosas por hacer: Emplea el comando "Usa" en la manivela del pozo, para hacer subir la cubeta. Abre el Cubo y toma lo que está adentro. Usa una Piedra en la Honda y después usa ésta en contra del Cíclope, para pasar al cuarto 21
Items que debes tomar: Guante.

Cuarto 21
Cuarto con 4 puertas y alfombra



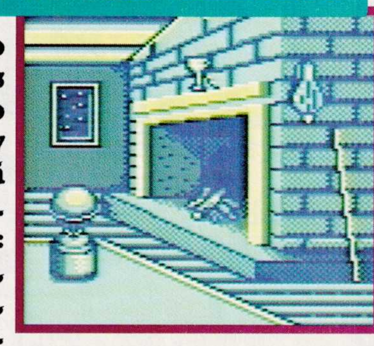
Comunica con: Cuarto 20, 22, 24 y 26.
Cosas por hacer: Abre la puerta superior para entrar (no necesita llave), pero es recomendable hasta que hayas terminado con los otros cuartos. Puedes quemar la alfombra, pero no es necesario.
Items que debes tomar: Antorcha.

Cuarto 22
Biblioteca



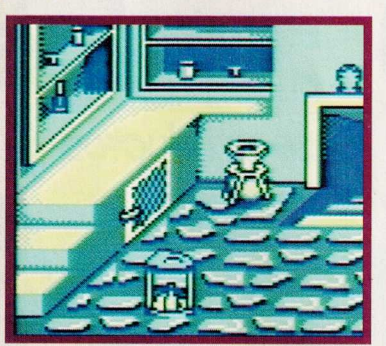
Comunica con: Cuarto 21 y 23.
Cosas por hacer: Muchas. Abre el cajón de la mesa (Meba) y toma lo que está ahí. Usa las Gafas en "Mismo". Abre el libro que está sobre la mesa y léelo para aprender "Motari". Abre y lee el Papiro 3 y el Papiro 4 para aprender "Terrak" e "Illumina". Usa la P. Roja para abrir una puerta secreta. Items que debes tomar: Gafas, Papiro 3, Papiro 4, Llave 5, Calavera, Mapa.

Cuarto 23
Cuarto con chimenea



Comunica con: Cuarto 22.
Cosas que hacer: Usa el hechizo de Terrak. Después abre el Globo terráqueo y toma lo que está adentro.
Items que Tomar: Llave 6, Frasco 5, Taña, Fuelle, Atizador.

Cuarto 24
Cuarto con olor a perrera



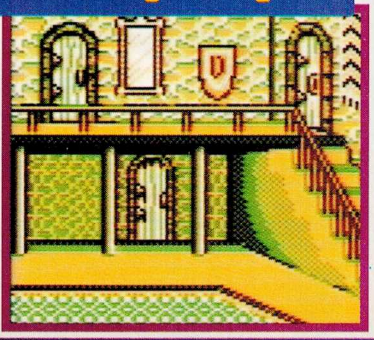
Comunica con: Cuarto 21 y 25.
Cosas por hacer: No abras la jaula. Emplea el comando "Usar" en la piedra que tiene un ganchito, para obtener un ítem importante.
Items que debes tomar: Hierro (herradura), Dos Frascos 2, Frasco 3, Frasco 4, Pipeta, Agua.

Cuarto 25
Jardín



Comunica con: Cuarto 24.
Cosas por hacer: Usa el Guante en "Mismo" antes de tomar la Flauta. Usa la flauta en este cuarto para abrir un hueco en el árbol.
Items que debes tomar: Flauta, Anillo.

Cuarto 26
Salón principal



Comunica con: Cuarto 21, 27, 30 y 32.
Cosas por hacer: Usa la antorcha en la alfombra. La Llave 4 sirve para abrir la puerta de abajo. La Llave 5 la puerta de la Derecha. La Llave 6 abre la puerta de la izquierda. Si tienes espíritu vandálico, quema el tapiz de seda.
Items que debes tomar: Llave 4, Espejo, Cresta.

Cuarto 27
Esfinge



Comunica con: Cuarto 27 y 28.
Cosas por hacer: Contesta el acertijo de la esfinge para poder pasar (para mayor referencia en cómo hacer esto, lee la nota hasta el final de esta guía).
Observa muy bien el patrón de líneas de la escalera, pues lo necesitas ejecutar al llegar al cuarto 40.
Items que debes tomar: Ninguno.

Cuarto 28
Observatorio

Comunica con: Cuarto 27 y 29.
Cosas por hacer: Leer el Papiro 5. Tomar los ítems (la estrella está en el mapa de la pared). Ve el telescopio (si te da curiosidad). Usa el comando "Abrir" en el mapa de la galaxia.



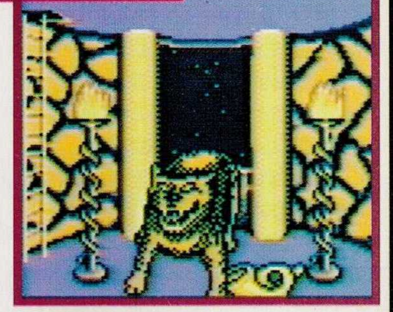
Items que debes tomar: Papiro 5, Estrella, Vara.

Cuarto 29
Calabozo

Comunica con: Cuarto 28.
Cosas por hacer: Usa la Flecha en la Doncella.
Items que debes tomar: Hoja.

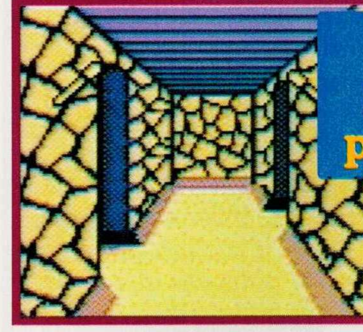
Cuarto 30
Cuarto con dos braseros

Comunica con: Cuarto 26 y 31.
Cosas por hacer: Cuando aparezca el perro, emplea el ítem "Agua" (Cuarto 24) en él.
Items que debes tomar: Cuerno.



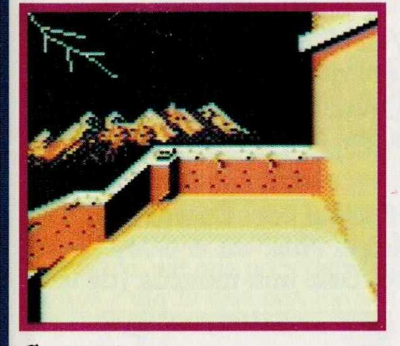
Cuarto 31
Torre

Comunica con: Cuarto 30
Cosas por hacer: Usa el ítem "Estrella" en el Dragón.
Items que debes tomar: Talismán.



Cuarto 32
Cuarto con 2 puertas de arco

Comunica con: Cuarto 26, 33 y 36.
Cosas por hacer: Contemplar la belleza del cuarto.
Items por tomar: 2 Antorchas.



Comunica con: Cuarto 32 y 34.
Cosas por hacer: Usa "Vara" en el orificio que se ve en la pared del balcón.
Items que debes tomar: Varita.

Cuarto 33
Balcón



Cuarto 34
Puesto de vigilancia.

Comunica con: Cuarto 33.
Cosas por hacer: No tomes el recipiente que se ve en la parte derecha de esta área, sólo el de la izquierda.

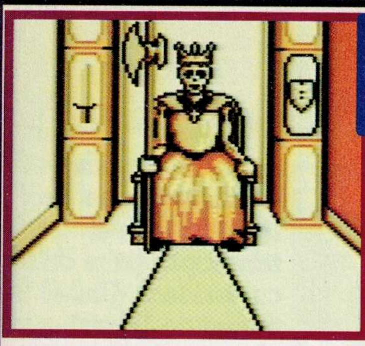


Items que debes tomar: Bolsa 3, 4 Monedas (una de ellas es especial).

Comunica con: Cuarto 13.
Cosas por hacer: Usa el ítem "Varita", en la estatua de la serpiente.
Items por tomar: Bastón

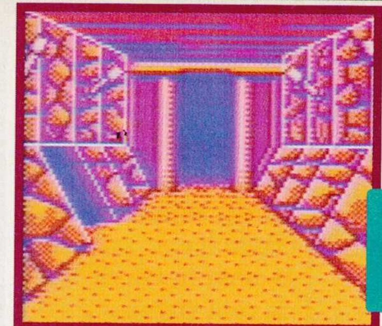


Cuarto 35
Cueva de la serpiente



Cuarto 36
Trono

Comunica con: Cuarto 32 y 37.
Cosas por hacer: Usa "Cetro" en la mano Izquierda (la que nosotros vemos a la derecha) del esqueleto. Después de eso, usa "Anillo" en el hueco de la pared que apareció para tener acceso al siguiente cuarto.
Items que debes tomar: Ninguno.



Cuarto 37
Vestíbulo

Comunica con: Cuarto 36 y 38.
Cosas por hacer: No tomes el camino que se ve a la izquierda, por tu propio bien.
Items que debes tomar: 4 Antorchas.



Cuarto 38
Cuarto con 2 Gárgolas

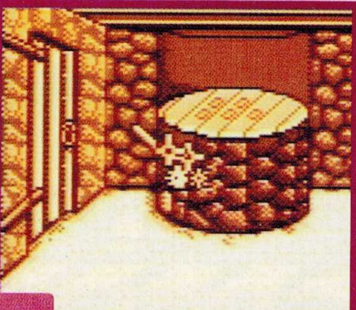
Comunica con: Cuarto 37, 39 y 41.
Cosas por hacer: Emplea el hechizo de "Illumina" para cambiar de cuarto. Tienes que hacerlo cada vez que quieras entrar de este cuarto a otro.
Items por tomar: Ninguno.

Cuarto 39
Cuarto de lava

Comunica con: Cuarto 38 y 40.
Cosas por hacer: Emplea el hechizo "Motari" para pasar al otro cuarto.
Items que debes tomar: Ninguno.

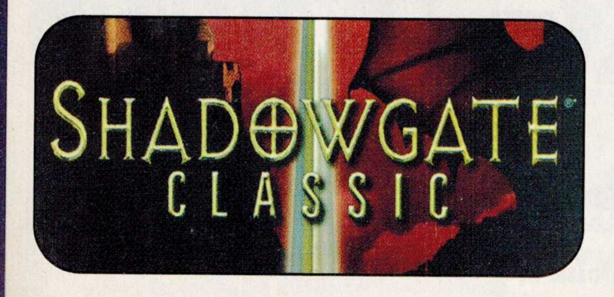
Cuarto 40
Cuarto del mecanismo

Comunica con: Cuarto 39
Cosas por hacer: Para abrir el mecanismo, usa la misma secuencia de movimientos de palancas que se ve en la escalera del cuarto de la Esfinge (Cuarto 27), siguiendo los escalones de arriba hacia abajo. No te vayas a meter al hoyo que está en medio de la habitación.
Items que debes tomar: Esfera.



Cuarto 41
Cuarto del Pozo

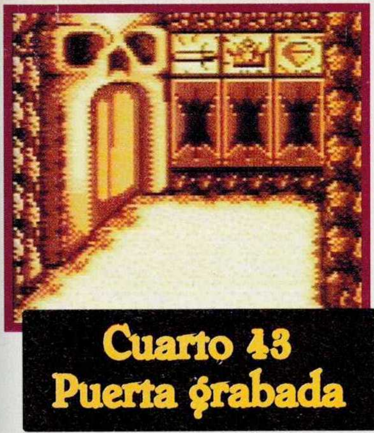
Comunica con: Cuarto 40 y 42.
Cosas por hacer: Abre la tapa del pozo y deja caer una de las monedas que recogiste en el cuarto dentro de la Bolsa 3. Tienes que observarla, pues es una que dice tener un grabado con un Pozo en ella. Arroja esta moneda dentro del Pozo para que puedas bajar por él. La otra puerta es imposible abrirla.
Items que debes tomar: Ninguno.





Cuarto 42
Lago

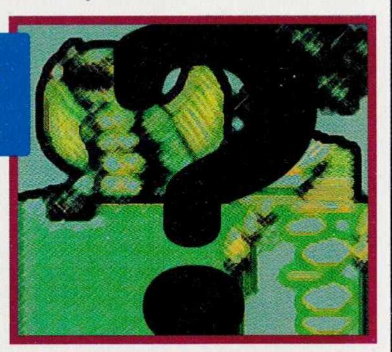
Comunica con: Cuarto 41 y 43
Cosas por hacer: Emplea el Mazo en el Gong para llamar al Barquero. Dale una moneda (de las otras que venían con la que empleaste para llegar aquí) para que te ayude a llegar al siguiente cuarto. Después de eso, usa el comando "Mover" y señala la barca.
Items por tomar: Ninguno.



Cuarto 43
Puerta grabada

Comunica con: Cuarto 42 y 44.
Cosas por hacer: Emplea el Item "Talismán" en el orificio izquierdo de la pared (el que tiene la espada grabada encima). Después de eso, usa el cuerno para abrir la puerta y poder entrar al último cuarto.
Items que debes tomar: Ninguno.

Cuarto 44
Warlock



Comunica con: Cuarto 43.
Cosas por hacer: Esto lo puedes hacer desde antes de entrar a este cuarto: Con el comando "Usar", selecciona el ítem "Hoja" y úsalo en el ítem "Bastón". Esto unirá estos dos ítems dejando solamente "Bastón". Ahora sigue el mismo proceso, pero ahora con los ítems "Esfera" y "Bastón". Cuando logres esto, el ítem "Bastón" estará convertido en el Bastón del tiempo. Este es el ítem que necesitas para acabar con la criatura que está bajo las órdenes del "Warlock" y por lo tanto, terminar el juego.

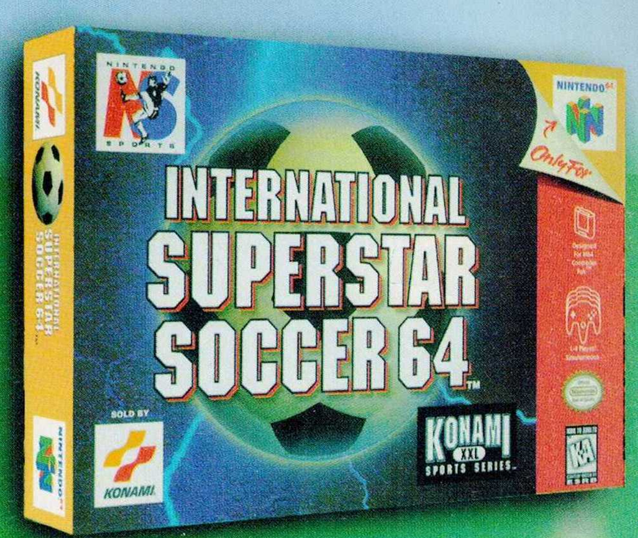
Acertijos de la Esfinge

En el cuarto 27 de este juego, te encontrarás con una Esfinge. Este monstruo mitológico pone a prueba, de los aventureros, sus conocimientos haciéndoles adivinanzas o acertijos. Dentro de este juego, tienes la posibilidad que este monstruo te haga 6 distintos acertijos al azar. Para responderle, tienes que emplear el comando "Usar", después seleccionar el ítem que corresponde a la descripción que él hace y emplearlo en la Esfinge. Tal vez parezca que ya arruinamos mucho la diversión de este juego, así que para darte un poquito de reto, sólo vamos a dar la lista con los seis posibles ítems que contestan las seis posibles preguntas. Ya sólo tienes que relacionar cuál contesta cuál.



1) Retama (escoba)
2) Fuelle
3) Calavera
4) Hierro (Herradura)
5) Mapa
6) Espejo.





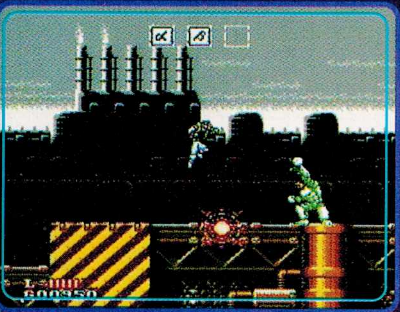
Nintendo MUSEO

Esta sección es una de las que más disfrutamos hacer, pues nos ponemos algo nostálgicos y recordamos juegos excelentes que, al volverlos a jugar, nos llenan de emoción y podemos apreciar más la evolución de los videojuegos. Y así valoramos lo nuevo sin olvidar lo viejo.

SHATTERHAND™



Esta vez el turno es para Shatterhand, un juego de mucha acción que salió en 1985. Este título tiene un poco de todo, pues hay escenas de hielo, agua, fuego (más bien son explosiones), e incluso con gravedad cambiante ¡que te obliga a jugar casi de cabeza! En sí la movilidad era de cierto modo como en Ninja Gaiden, pero la diferencia de tener que golpear muy de cerca a los enemigos (cuando no traes ningún robot) lo hace más "lento".



Este juego fue programado por Natsume, que tiene una buena trascendencia en el NES. En éste, por ejemplo, podemos ver fondos en movimiento de dos velocidades, lo que le da más realismo a este título, en especial en áreas al aire libre. Inteligentemente, no te rodean enemigos a lo loco, el juego no se ve en "cámara lenta" por lo que es muy fluído y puedes jugar sin interrupciones. No cuenta con password, pero los continues son ilimitados y además no es ni muy largo, ni muy corto.



HISTORIA:

En el año 2030, la robótica ha dado grandes pasos, ya que es posible reemplazar los miembros perdidos del cuerpo por unos cibernéticos con precisión casi humana. Un grupo de científicos, junto con un equipo de militares renegados, trabajaron muy duro para encontrarle usos militares a esta tecnología. Como era de esperarse, se fijaron una meta: Dominar al mundo. Para lograrlo, construyeron un ejército de soldados cyborgs bajo el liderazgo del General Gus Grover, nació entonces el Metal Command. Para combatir a esta amenaza, L.O.R.D. (División Reguladora de la Ley y el Orden), puso a trabajar a otro equipo de científicos para crear algo que los detuviera. El resultado fue un par de brazos cibernéticos con un poder descomunal, capaces de destruir el metal al impactarlo, lo único que faltaba era un ton... perdón, un héroe que se dejara implantar los brazos y aparte que tuviera el coraje de hacerle frente a Grover y a su ejército.





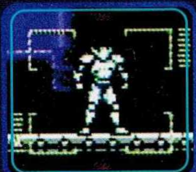


En medio del caos que crearon los robots, un policía de nombre Steve Hermann sufre un encuentro con dos robots, que le hacen "sandwich" dejándolo prácticamente sin brazos (¡qué oportuno!). Logra escapar milagrosamente hasta que es atendido en un hospital, ahí lo visita un agente de L.O.R.D. que le ofrece el par de poderosos brazos cibernéticos con la condición de enfrentar al Metal Command. Más motivado que nunca, Steve accede y le implantan los brazos, depués de dos meses de recuperación, emerge del hospital bajo el nombre de Shatterhand (Mano Destructora), para proteger su identidad secreta. Su misión es ¡aplastar al Metal Command con sus propias manos!

HABILIDADES:



Las habilidades de Shatterhand son simples: Moverse, saltar, golpear, colgarse de las rejas y usar los robots. Estos te ayudan a alcanzar lugares altos también. Además, con la fuerza de sus manos, Shatterhand es capaz de destruir disparos.



Además durante el juego, te encontrabas con varias cajas sorpresa que contenían monedas, monedotas, bolsas de monedas, granadas y letras. Depende de qué tan fuerte golpearas las bolsas, eran las monedas que te daban. Las letras servían para llamar a un robot satélite que te asistiría durante toda la escena o hasta que fuera reemplazado por otro robot diferente o fuera brutalmente destruído. Las letras que usaron son Alfa y Beta, pero se distinguían mejor como L y B.

ROBOTS:

Los robots eran de gran utilidad para poder aplastar al Metal Command, pues la habilidad de cada robot servía mejor para ciertos enemigos. Por ejemplo: Laserbot servía para los enemigos que estaban a distancia o debajo de ti. Swordbot





tenía una espada de corto alcance, pero muy efectiva contra enemigos muy resistentes.



En sí, los mejores robots dependían de la escena que estuvieras pasando, así como en los jefes con los que pelearas, pues algunos te atacaban muy de cerca y dañaban desastrosamente a los robots. Pero cuando





podías atacar a distancia eran perfectos Laserbot, Grenadebot, Pyrobot o Ricobot.

LOS ITEMS:

Existen tres tipos diferentes de "Powerups" con los que Shattehand contaba en su peligrosa misión (que por cierto, tienen forma de control de NES). En cada uno hay cierto número, es la cantidad de monedas que debías pagar por el "servicio", estos eran: Doblar el poder de tus golpes 100 coins, por recobrar toda la vida 300 coins y un Shatterhand extra 2000 coins. Pero no todos estaban a la vista, era cuestión de buscarlos porque algunos estaban escondidos en lugares estratégicos y eran de gran utilidad especialmente con los jefes. También puedes golpear algunas paredes para encontrar cosas.



De acuerdo con las tres letras colectadas, aparecía cierto robot cada uno con cualidades diferentes y también cosas en contra. Si juntabas dos veces consecutivas las mismas tres letras, el robot se fusionaba con Shatterhand para convertirse en un Dínamo indestructible, lamentablemente, sólo contaba con quince segundos de duración y por cada impacto que recibías, te quitaban un segundo más.



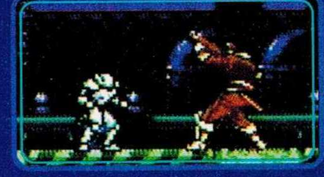
LAS AREAS:



La primera área siempre es la A, después de pasarla, podrás seleccionar el área que quieras de las otras cinco. Para después llegar al área G, donde te enfrentarás a Grover mismo.



En la mayoría de las áreas encontrabas rejas, en ellas te podías colgar y seguir subiendo o atacar a los enemigos. Algo muy bueno es que



en el área D (que es de agua), no nadas como en todos los demás juegos con el botón de salto, sino que en realidad caminas un poco más lento pero al saltar, flotas y diriges tu curso.

LAS AREAS:

Un factor de este título que es muy interesante es la variación de la gravedad, ya que podías caminar en el techo.

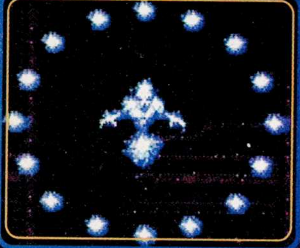




En el área F te enfrentabas con enemigos voladores y con



brotes de lava, así como filtraciones





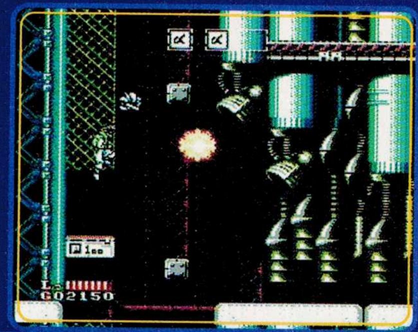
del techo y cohetes.

Al final un elevador lleno de engranes te llevaba con



el jefe que debías combatir en un elevador también.

Después de pasar todas las escenas, Shatterhand debe penetrar la fortaleza de Grover, donde se enfrenta a todos los peligros juntos. Te reencuentras algunos jefes (ningún parecido con Mega Man) y tenías que





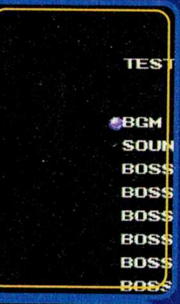
estar listo para la acción de todos los cambios de escenario. El Jefe es obviamente el General Gus Rodríguez (perdón: Grover), ¡pero el malvado ha llevado a cabo experimentos con robótica en el mismo! Así que Shatterhand se enfrenta a un Dínamo muy poderoso.

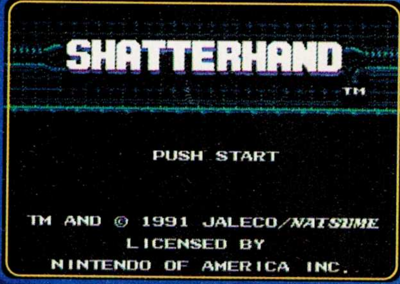
Shatterhand es uno de esos juegos que tienen de todo un poco, pero la acción, las gráficas, la música y el gran "Feeling" que tiene (en especial al final) hacen de éste, uno de los mejores entre todos los títulos del NES.

Ya para terminar: Si tienes o consigues este estupendo juego, aquí está un cheat para que puedas accesar a la pantalla donde están los BGM's, Sound FX's y aparte puedes pelear con los distintos jefes inmediatamente. Esto te sirve para practicar con el jefe que te dé más lata. Lo malo es que no se puede patear el trasero de Grover con este truco.

En la pantalla del título (cuando está Press Start) presiona en secuencia:

A,A,A,A,
B,B,B,B,
A,B,A,B,
A,B,A,B





Al final, derrotabas a Grover enseñándole el poder de tus puños. La rebelión ha sido destruída y eres el responsable de la alegría de muchos civiles.







BUGS

Recordando lo que una vez dijo Spot en uno de los momentos más inspirados de su vida (desgraciadamente los chispazos de brillantez de Spot llegan una vez por sexenio), los juegos que más bugs tienen son los que más se juegan; tomando en cuenta esta sabia reflexión (?), sería raro que el estupéndo título de Zelda: Ocarina of Time, no tuviera bugs. Varios lectores ya empezaron a mandar bugs y los que publicamos esta ocasión son muy buenos.



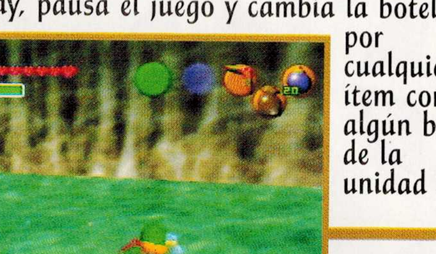
21 Botellas

¿Cuántas botellas puedes juntar en total? ¿Cuatro? ¡Nooo! El máximo número de botellas que puedes juntar es ¡Veiniuno! ¿Cómo? Este es un bug interesante.

Para que el bug resulte, debes tener por lo menos una botella, sin importar si Link es niño o adulto.

1. Dirígete a cualquier parte de Hyrule donde puedas capturar algo con una botella (un pez, una hada o un insecto).

2. Ahora agarra lo que vayas a capturar y, justo antes de que comience el cinema display, pausa el juego y cambia la botella por cualquier ítem con algún botón de la unidad C.





3. Cuando quites la pausa, ¡Sorpresa! El ítem que cambiaste se habrá convertido en una botella.



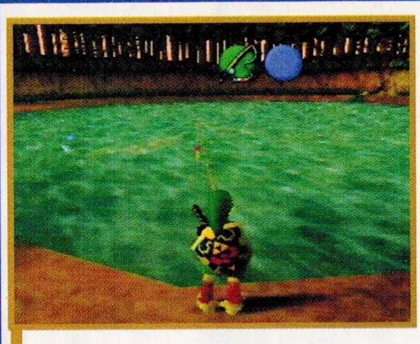
Como en total son 21 ítems los que puedes juntar (exceptuando las flechas especiales), ese es el número máximo de botellas que puedes tener, pero ¡Cuidado! Hay ítems que ya no podrás recuperar, como el Boomerang o el Hookshot, y otros que sí, como el Deku Stick, así que, te recomendamos no salvar el juego después de hacer el truco.

Marcos Fernando Martínez González

Sacar la caña de pescar

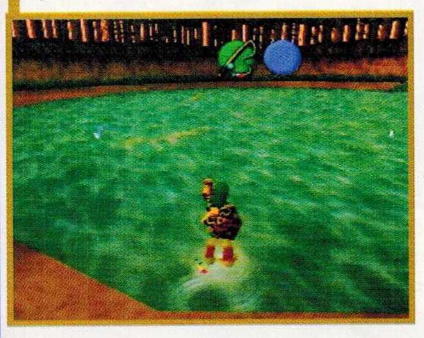
Normalmente, cuando terminas de pescar en Fishing Pond en Lake Hylia, no puedes salir con la caña de pescar y la tienes que devolver... pero existe una forma se sacarla de Fishing Pound y esto traerá como consecuencia muchos bugs divertidos.

Para que el bug resulte, debes ser Link adulto, tener mínimo 20 Rupees y las Hover Boots.



1. Ve a pescar a Fishing Pound, renta la caña de pescar, equípate con las Hover Boots y colócate en la orilla del lago.

2. Ahora camina un poco hacia el agua de tal forma que flotes sobre ella; inmediatamente presiona el botón B para lanzar la caña; mientras el anzuelo va en el aire, verás que Link cae al agua.



3. Si lo hiciste bien, verás que, mientras el anzuelo sigue en el agua, Link podrá caminar e





incluso bostezar si no lo mueves (normalmente esto no puede ocurrir). Para salir del Fishing Pond con la caña, necesitas que un pez muerda el anzuelo y cuando esté "colgando", dirígete a la puerta y presiona el botón A para salir. Una vez afuera, verás que el ícono de la caña está equipada en lugar de la espada...



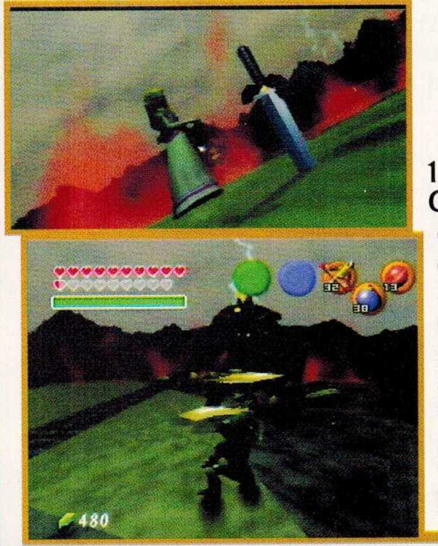


4. Ahora, lo que NO debes hacer, es presionar el botón B, pues trabarás el juego. Ya que estés con la caña, entra al agua y ahí presiona Start y cambia las Hover Boots por cualquiera de los otros pares para que la caña desaparezca y no tengas nada equipado en el botón B; cuando lo logres, llama a Epona y súbete en ella, para ver lo mejor de este bug. Mientras cabalgas, podrás usar cualquier ítem, como el Lens of Truth, el Longshot o las bombas. Lanza una Deku Nut y Link se caerá, pero las zanahorias seguirán en la pantalla, como si siguieras sobre el caballo y si después presionas el botón A, Link montará de una forma extraña a Epona mientras ésta sigue corriendo... ¡intenta muchas cosas para ver qué ocurre!

Para que todo regrese a la normalidad, sólo equipa la espada.

"John Carpenter"

Hay otra forma para que salgan los bugs de Epona, pero necesitas llegar al último jefe.



1. Llega con Ganon y, cuando despoje a Link de su espada y sin equipar nada en el botón B, pon pausa y salva el juego.



2. Resetea el juego; como ves, ahora no tendrás nada equipado en el botón B; ahora monta a Epona y ocurrirán los mismos bugs que cuando sacas la caña del Fishing Pound.

José Manuel Manzanera Martínez

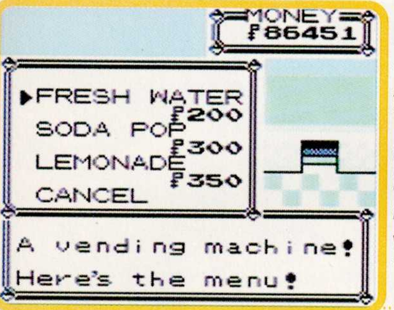
Si descubres más bugs, no olvides mandarlos a la dirección que viene en Dr. Mario

MARIADOS

Pokémon

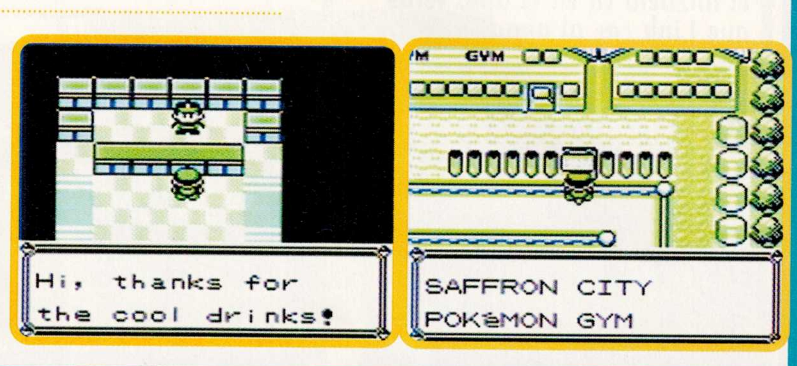
En el juego de **Pokémon** en Game Boy, ¿cómo entro a Saffron City?

Gabriel Luna, Andrés Riancho, César David Gómez Caballero, Isaías Mercado



Para llegar a esta ciudad, tienes que ir primero a Celadon City. Ya ahí, ve a la tienda (el edificio que tiene el letrero de "Mart") y ve hasta la azotea. En las máquinas que venden refrescos, compra "Fresh Water".

Ahora, con "Fresh Water" en tu menú de ítems dirígete con cualquiera de los guardias que custodian la entrada a Saffron City. Al detectar el CPU que tienes "Fresh Water" entre tus ítems, cualquiera de los guardias te pedirá que se la regales. Si lo haces, entonces él te permitirá la entrada y le pasará la voz a cualquiera de sus otros amigos para que tengas acceso a esta ciudad.



Quisiera saber dónde encuentro a Eevee, pues ya lo tengo pero no recuerdo en dónde lo atrapé. y en el Pokédex no me dice el área. También quisiera saber dónde puedo atrapar Bulbasaur y a Squirtle.

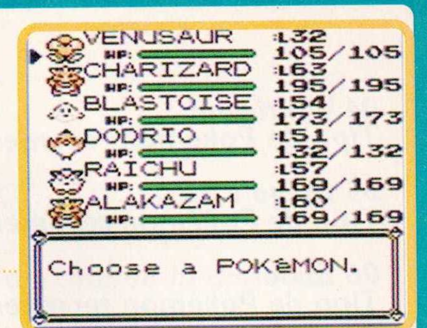

Gabriel Márquez



A Eevee no lo atrapaste, lo encontraste en Celadon City. Para ser más precisos, entraste por la puerta trasera del edificio que se ve en la foto y al avanzar lo encontraste dentro de una Pokéball. Por cierto, aprovechamos la ocasión para mencionar que Eeevee puede evolucionar en 3 distintos Pokémons, dependiendo el tipo de piedra que le des (Vaporeon: Water Stone. Jolteon: Thunder Stone. Flareon: Fire Stone). Pero ojo: una vez que lo evoluciones al Pokémon que elijas, ya no lo podrás cambiar después. Por lo tanto debes elegir muy bien en qué quieres que evolucione este Pokémon.



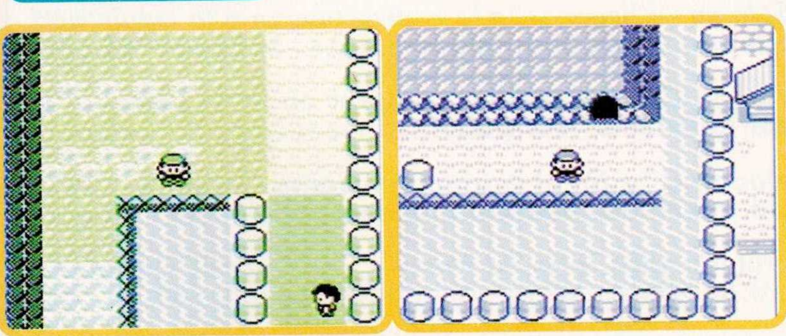
Ahora, sobre la segunda pregunta: Al principio del juego te dan a elegir de entre estos 3 personajes. Después de elegir al tuyo, los otros ya no podrán ser capturados como "Wild Pokémon". Lo único que puedes hacer para tenerlos en tu lista es intercambiarlos con alguien más. Cosa que es muy fácil si lo haces con otro cartucho de Pokémon que sea recién comenzado, para así intercambiarlo, reiniciar la aventura e intercambiar al otro que te hace falta para tener los 3.



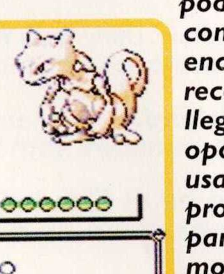
¿Dónde encuentro a Mewtwo?

Jesús Zhu Jim

El Pokémon número 150 sólo lo puedes obtener hasta que logres ser el Pokémon League Champion. Una vez que logres cumplir con este insignificante requisito, equipa en tu equipo a un Pokémon que tenga la habilidad de Surf. Dirígete a Cerulean City, toma el camino de arriba hasta que llegues al lugar que se indica en la foto. Ahí usa el poder de Surf y sigue el camino del río hasta que llegues a la entrada de una cueva, a la que obviamente debes entrar.



Dentro de esa cueva te vas a encontrar con muchos ítems, enemigos poderosos y un laberinto más o menos complejo. En el fondo de la cueva encontrarás a este Pokémon (Te recomendamos que grabes antes de llegar al él, pues sólo tendrás una oportunidad de pelear en su contra). El usa ataques de tipo Psychic, así que procura llevar a los Pokémon adecuados para derrotarlo. Por cierto, si hasta este momento del juego todavía traes la Master Ball es un buen momento para usarla. ¡Buena suerte!



¿Dónde encuentro los TM 15, 44, 50? ¿A que Pokémon es más recomendado ponérselos?

Antonio "Pee Wee" Fragua

Bueno, más que dar la localización de uno o dos de los "Technical Machines", vamos a dar de una buena vez la de todos, para que no quede ninguna duda, así como el tipo de Pokémon al que es recomendable ponérselo. Recuerda que los TM son habilidades que le puedes enseñar a tu Pokémon. A diferencia de los "Hidden Machines", estos pueden ser sustituídos por otros poderes que aprenda tu Poké posteriormente.

Technical Machine	¿Dónde la encuentro?
01 Mega Punch	Celadon City (Lo puedes comprar) y en el Mt. Moon.
Tipo de Pokémon recomendado para ponérselo: Normal / Fighting.	
02 Razor Wind	Celadon City. Lo puedes comprar o encontrar ahí mismo.
Tipo de Pokémon recomendado para ponérselo: Normal.	
03 Adrenaline	Saffron City. En el SILPH HQ, en el séptimo piso.
Tipo de Pokémon recomendado para ponérselo: Normal.	
04 Whirlwind	Route 4.
Tipo de Pokémon recomendado para ponérselo: Normal / Flying.	

Technical Machine	¿Dónde la encuentro?
04 Whirlwind Tipo de Pokémon recomendado	Route 4. para ponérselo: Normal / Flying.
05 Mega Kick Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. Puedes comprarla por $3000 para ponérselo: Normal / Fighting.
06 Toxic Tipo de Pokémon recomendado	Fuchsia City. Koga te lo da cuando lo derrotas. para ponérselo: Poison.
07 Horn Drill Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. Puedes comprarla por $2000 para ponérselo: Normal.
08 Body Slam Tipo de Pokémon recomendado	S.S. Anne. Al llegar, ve a la cuarta puerta a la izquierda. para ponérselo: Normal.
09 Take Down Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. La puedes comprar en la tienda. para ponérselo: Normal.
10 Double-Edge Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. En el sótano del Game Corner. para ponérselo: Normal.
11 Bubblebeam Tipo de Pokémon recomendado	Cerulean City. Te lo da Misty. para ponérselo: Water
12 Water Gun Tipo de Pokémon recomendado	Mt. Moon. para ponérselo: Water
13 Ice Beam Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. En el techo del Dept Store. Darle Fresh Water a la niña. para ponérselo: Ice.
14 Blizzard Tipo de Pokémon recomendado	Laboratorio de Cinnabar Island. para ponérselo: Ice
15 Hyper Beam Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. Es un premio en el Game Corner. para ponérselo: Normal.
16 Pay Day Tipo de Pokémon recomendado	Route 12. Usa Surf para llegar a una pequeña isla. para ponérselo: Normal.
17 Submission Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. (lo puedes comprar) y Victory Road. para ponérselo: Fighting.
18 Counter Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. Habla con alguien en la tienda. para ponérselo: Fighting.
19 Seismic Toss Tipo de Pokémon recomendado	Route 25. para ponérselo: Fighting
20 Rage Tipo de Pokémon recomendado	Route 14. para ponérselo: Normal.
21 Mega Drain Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. Te lo da Erika al vencerla. para ponérselo: Grass / Plant.
22 Solarbeam Tipo de Pokémon recomendado	Laboratorio de Cinnabar Island. para ponérselo: Grass / Plant.
23 Dragon Rage Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. Es un premio en el Game Corner. para ponérselo: Dragon.
24 Thunderbolt Tipo de Pokémon recomendado	Vermillon City. Lt. Surge te lo da cuando lo derrotas. para ponérselo: Electric.

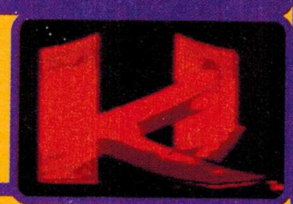
Technical Machine	¿Dónde la encuentro?
25 Thunder Tipo de Pokémon recomendado	Route 25. para ponérselo: Electric.
26 Earthquake Tipo de Pokémon recomendado	Saffron City. En el SILPH HQ. para ponérselo: GROUND:
27 Fissure Tipo de Pokémon recomendado	Viridian City. Giovanni te lo da cuando lo derrotas. para ponérselo: Ground.
28 Dig Tipo de Pokémon recomendado	Cerulean City. Cuando obtengas el boleto del S.S. Anne, regresa al edificio de la policía. para ponérselo: Ground.
29 Psychic Tipo de Pokémon recomendado	Saffron City. Habla con Mr. Psychic. para ponérselo: Psychic.
30 Teleport Tipo de Pokémon recomendado	Route 9. para ponérselo: Psychic.
31 Mimic Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. para ponérselo: Normal.
32 Double Team Tipo de Pokémon recomendado	Safari Zone. Dentro del edificio secreto. para ponérselo: Normal.
33 Reflect Tipo de Pokémon recomendado	Safari Zone. para ponérselo: Psychic.
34 Bide Tipo de Pokémon recomendado	Pewter City. Te la da Brock al derrotarlo. para ponérselo: Normal.
35 Metronome Tipo de Pokémon recomendado	Cinnabar Island. En la Pokémon Mansion. para ponérselo: Normal.
36 Selfdestruct Tipo de Pokémon recomendado	Saffron City. En el SILPH HQ. para ponérselo: Normal.
37 Egg Bomb Tipo de Pokémon recomendado	Safari Zone. para ponérselo: Normal.
38 Fire Blast Tipo de Pokémon recomendado	Cinnabar Island. Blaine te lo da cuando lo derrotas. para ponérselo: Fire.
39 Swift Tipo de Pokémon recomendado	Route 12. para ponérselo: Normal.
40 Skull Bash Tipo de Pokémon recomendado	Safari Zone. En el área 2. para ponérselo: Normal.
41 Softboiled Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. Junto al Game Corner hay un lago, usa ahí Surf. para ponérselo: Normal.
42 Dream Eater Tipo de Pokémon recomendado	Viridian City. Necesitas Cut para llegar al hombre dormido. para ponérselo: Psychic.
43 Sky Attack Tipo de Pokémon recomendado	Victory Road. En el primer piso. para ponérselo: Flying.
44 Rest Tipo de Pokémon recomendado	S.S. Anne. para ponérselo: Psychic.
45 Thunder Wave Tipo de Pokémon recomendado	Route 24. para ponérselo: Electric.

Technical Machine	¿Dónde la encuentro?
46 Psywave Tipo de Pokémon recomendado	Saffron City. Sabrina te lo da al derrotarla. para ponérselo: Psychic.
47 Explosion Tipo de Pokémon recomendado	Victory Road. En el tercer piso. para ponérselo: Normal.
48 Rock Slide Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. Dale la "Soda Pop" a la chica de la azotea de la tienda. para ponérselo: Rock.
49 Tri Attack Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. Dale la "Lemonade" a la chica de la azotea de la tienda. para ponérselo: Normal.
50 Substitute Tipo de Pokémon recomendado	Celadon City. Es un premio en el Game Corner (7700 monedas) para ponérselo: Normal.

¿Es cierto que sí existen los Humiliations en **Killer Instinct** de Game boy?

Guillermo Robledo H.

Esta es una pregunta que a lo mejor no ha sido muy concurrida, pues muchos pensarán que por ser una adaptación en GB, tiene que ser muy pobre, pero no es así. Killer Instinct cuenta con Humiliation (con todo y musiquita) y un movimiento "No Mercy" por personaje, así que para no andar con rodeos, aquí están todos los Humiliation de cada uno de los personajes para que pongas a bailar a tus adversarios.





Presiona:



PATADA



Presiona:



GOLPE



Presiona:



PATADA



Presiona:



PATADA



Presiona:

PATADA



Presiona:

GOLPE



Presiona:

PATADA



Presiona:



GOLPE

Recuerda que debes vencer a tu oponente sin que te baje la primera línea de energía.

Pokémon

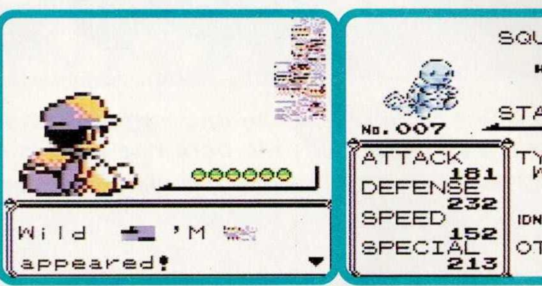
Aunque esta es la sección de Mariados, vamos a aprovechar que estamos hablando del juego, para mencionar un raro Bug de él.

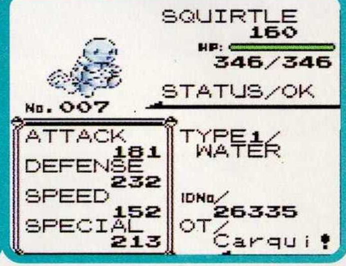




Para activar este Bug, primero que nada tienes que ir a Viridian City (ya debes tener Surf y Fly). En la parte norte de esa ciudad está una persona que te pregunta: "Are you in a hurry?". Si le respondes que no, te enseñará cómo capturar a los Pokémon (¡¡¡Ohhh!!!). Después de que te enseñe, ve volando a Cinnabar Island y ve a la parte Este de la isla, usa Surf con uno de tus Pokémon y permanece nadando en la orilla de la isla, tal como se ve en la foto.

Si seguiste estos pasos, te comenzarán a salir Pokémon terrestres de bajo nivel, o algunos muy raros (¡¡¡y de nivel mayor a 100!!!), de hecho hasta Poké Trainers te pueden llegar a salir. Pero lo más extraño es un Pokémon hecho con gráficos basura al que se ha denominado "Missingo". A todos los "Wilds Pokémon" los puedes capturar (hasta los de nivel mayor a 100). Sin embargo, muchas veces se pierde el encanto cuando estos Pokémon hacen experiencia, ya que de repente evolucionan y cambian su forma o disminuyen sus niveles de experiencia. Te recomendamos que intentes este Bug y veas qué es lo que puede pasar, nosotros hemos visto que dependiendo las versiones cambian los resultados.





Agradecemos a **Miguel Angel Rivera Tapia** por su cooperación.

¿En **The King of Fighters 95** existe una manera de pelear contra Nakoruru siendo controlada por el CPU?

Gerardo Hernández García

TAKARA®

The King of Fighters 95™

Pues bien, como ya sabemos Nakoruru puede ser elegida para que tú la controles por medio del Cheat que se obtiene presionando veinte veces SELECT durante la pantalla del logo de TAKARA, éste cheat contiene obviamente a Rugal y a Saisyu (si presionas treinta veces SELECT en el Super Game Boy, obtendrás MAXIMUM infinito, y si presionas y mantienes A, B, SELECT, podrás elegir tres veces al mismo personaje).





Ahora, si quieres pelear contra Nakoruru que sea controlada por el CPU, debes elegir la dificultad HARD y terminar el juego normalmente, pero debes esperar a que pasen todos los créditos hasta después de que diga: "YOU ARE #1".

Entonces Nakoruru te dirá que viene a derrotarte... aunque si la derrotas, Mamahaha le hace notar que tú ya le habías puesto sus cocos a Rugal, entonces aparecerá Rugal y te amenazará con regresar, ahora Nakoruru te dirá cómo elegirla y sus movimientos.



Como nos han llegado varias preguntas sobre este excelente juego, decidimos poner a Panteón a hacer unos Mariados un poco extensos (con un poco de tips), pero esperamos que terminen con todas las dudas sobre Chrono Trigger.

¿Cómo entras a los North y South Palace en 12, 000 A.D., antes de la destrucción? Porque según esto, hay cuartos secretos en Kajar y en Enhasa.

Bueno, pues entrar a los "North y South Palace" antes de la destrucción no es posible, de hecho, ni siquiera tienen algo que ver los cuartos secretos.(Ahorita te explicamos) Para resolver esto, debes de tomar en cuenta que el reino de Zeal cae después de la destrucción y queda sepultado todo bajo el mar, excepto la cueva donde está una puerta, la última villa, North Cape (donde te encuentras nuevamente con Magus) y el Sun Keep.





Ahora, el North Palace (la pirámide azul) es una parte que queda bajo el agua y aparece hasta 600 A.D. al Norte de Medina, pero no puedes accesarlo porque un bosque lo rodea.



Ya en 1000 A.D. este bosque tiene una entrada justo hacia la pirámide, debes traer el Pendiente activado para que puedas romper la barrera y tomar las "Elemental Weapons" que están allí.



Dentro, un Nu te dice que debes elegir entre Safe Helm o Swallow Sword, pues sólo puedes tomar una, el Safe Helm está en el cofre izquierdo y el Swallow Sword en el de la derecha. Ya en 1000 A.D. la pirámide se llama Forest Ruins.



El Sun Keep (no South Palace) que ves desde Kajar, es un palacio que absorbe directamente los rayos del sol que antiguamente daban poder al reino de Zeal, al cambiarlo por el poder de Lavos, éste palacio quedó sellado e inutilizable. Justo debajo está es Sun Keep que ves desde el nivel del suelo. Después de la caída, éste quedó sepultado bajo el agua para siempre. Así que sólo debes fijar tu objetivo en colocar la Moon Stone allí en 65.000.000 B.C.









Los cuartos secretos de Belthasar se pueden encontrar (y abrir) si sigues el consejo del Nu que está en Kajar, que dice: "El agua hace aparecer el viento, el viento hace bailar al fuego"
Ahora regresa a Enhasa y abre uno a uno los libros en el orden que te indica el Nu, primero el del agua, luego el del viento y al final el del fuego.







Entonces verás cómo se abre una puerta y dentro un Nu te retará, si vences a todos los Nu, te recompensará con un Magic Tab y un Speed Tab.

Repite la operación en Kajar para que encuentres el cuarto secreto,









dentro, agarra al Poyozo Doll para obtener la Black Stone con la cual Magus podrá combinar sus poderes para hacer una técnica triple.

¿Cómo entras al Black Omen en el futuro (2300 A.D.)?

No puedes, en esta época Lavos es demasiado fuerte pues ya ha consumido toda la vida del planeta, así que la puerta está cerrada a "piedra y lodo". Sólo puedes entrar al Black Omen en 12.000 B.C., 600 y 1000 A.D. (Te recomendamos en 1000 A.D.)





¿Hay alguna forma de jugar con Frog en su forma humana?

No, así como el "Moonlight Parade", ésta es una de las cosas que se ven sólo hasta el final, también debes de tomar en cuenta que los finales cambian un poco de acuerdo a tus acciones en el transcurso del juego. Más adelante te explicamos porqué.

J. C. X.

¿Cómo se puede obtener experiencia más fácilmente para alcanzar el nivel 99?

Para alcanzar un nivel excelente en este juego, sólo derrota a Gato en Leene Square unas 100.000.000 veces... ¡no es cierto!



Para llegar al nivel 99 es preciso que reinicies el juego una y otra vez para juntar mucha experiencia, pero si no quieres hacer esto, sólo busca un enemigo que sea fácil de derrotar y que te dé de mínimo 1000 puntos de experiencia. Ahora sólo tienes que derrotarlo, salir un poco y volverlo a enfrentar hasta que tengas la experiencia que desees. Te recomendamos esta piedra en Mount Woe cuando vas con el Guru Melchior, pues llena los requisitos, pero recuerda que es algo tedioso.







Otra manera es entrar al Black Omen en 1000 A.D. una vez destruída, regresa a 600 A.D. y pásala otra vez, puesto que sigue existiendo en el pasado, finalmente, entra en 12.000 B.C. para que vuelvas a pasarla y juntes un poco más de experiencia.

ANONIMA

¿Cómo puedo obtener nuevamente la Sun Stone, ya que se la roban en 1000 A.D. del Sun Keep?



Pues bien, una vez que has derrotado al Hijo del... sol, obtenido y posicionado la Moon Stone en su lugar y vas a ver los resultados, te encuentras que en 1000 A.D. alguien la ha robado. Entonces, si te fijas, de la casa del Mayor de Porre, (que es muy avaro) se ven unos destellos que salen de ahí. Obviamente te negará que la tiene, por lo que debes ir al pasado y te encuentras que en la casa de sus antepasados, una mujer quiere Jerky. Regresa a 1000 A.D., ve a Snail Stop y compra el Jerky (que está muy caro) y llévaselo a la mujer en 600 A.D. ella te ofrecerá 100 G. más de lo que cuesta, si se lo vendes, nada pasará,









pero si se lo regalas, te prometerá que sus hijos serán tan bondadosos como tú, ahora sólo regresa a 1000 A.D. y verás que el sujeto ha cambiado y te dará la Moon Stone muy de buenas.



¿A quién se refiere el anciano de The End Of Time cuando dice que alguien cercano a uno de mis personajes está en peligro?





Esta es una pregunta muy concurrida que hasta a nosotros nos confundió, pero aquí está la respuesta. La misión que te encomienda el viejito es simple, pero tiene que ver con la primera misión que habla sobre la determinación de una mujer en 600 A.D.



Primero ve a cumplir la misión de Fiona, la mujer que vive en medio del desierto, debes derrotar a todos los monstruos que están en Sunken Desert para que Fiona pueda sembrar la semilla (por cierto, es la semilla que tenía la mujer en 12.000 B.C.)

Para derrotarlos, es necesario que lleves a Marle o a Frog en tu equipo, pues el agua daña más a los monstruos de arena.







Regresa con Fiona teniendo a Robo en tu equipo, él ayudará a Fiona a revivir el bosque pero le tomará 400 años. Regresa a 1000 A.D. para que encuentres que la casa de Fiona ha sido convertida en Fiona's Shrine entra en ella para tener nuevamente a Robo en tu equipo, después de esto, todos acamparán y conversarán un rato, Marle le preguntará a Lucca si hay alguna época a la que quisiera regresar y Lucca se entristece. En la noche, Lucca despierta y encuentra una puerta que la lleva al momento en que su mamá sufrió el accidente en sus piernas, para evitar este terrible acontecimiento, pon el password LARA, presiona y mantén L, A, R, A en el control para introducir el password, ahora sólo ve la historia y obtendrás el Green Dream.

Como podrás ver, la persona que necesita ayuda rápidamente es la mamá de Lucca, pero a los cuates de Squaresoft se les olvidó que después de completar la misión, el viejito ya no dijera que alguien necesitaba ayuda. ¡Lo bueno es que ahora sí despejamos esta duda que nos traía a todos Mariados!

Oscar Zagal C.



Continua en la página 83

a fondo

MARIO PARTY

Hace un par de números hablábamos de un excelente título para el N64 de nombre "Mario Party". Este juego, desarrollado por Hudson Soft tiene como trama principal, la disputa entre varios personajes populares de Nintendo por saber quién de ellos es la súper estrella. Para arreglar este problema, Toad sugiere una buena aventura a través de varios mundos, dispuestos como tableros de juegos de dados (algo así como el famoso turista) para resolver este problema.













Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación



Desarrollado por **Hudson Soft**

256 megabits

Memoria

Tablero

Categoría

Febrero 1999

Fecha de Salida



La cuestión para saber quién es la super estrella es la siguiente: Los involucrados en este problema, deberán tirar un movimiento de dado para saber cuántas casillas debe avanzar. Cada uno de los mundos en los que el juego se desarrolla tiene distintas formas y trampas que veremos cuando nos encarguemos de ellos. El objetivo es llegar a donde se encuentra Toad para comprarle una de las estrellas que vende con 20 monedas.



Aquí es donde cabe preguntarse ¿Y cómo obtengo el dinero? La respuesta es muy sencilla: Al comenzar el juego te dan 10 monedas, si caes en una casilla normal obtienes 3 monedas extras; pero lo interesante y lo que da a ganar una buena cantidad de dinero son los mini-juegos que se desarrollan al término de la ronda de tiro de los 4 concursantes. Hay 3 distintos tipos de mini-juegos que veremos a detalle más adelante. Sin embargo, no todo es así de sencillo, ya que en los tableros también existen lugares en los que puedes perder tu dinero.



Un par de ejemplos de lo que mecionamos anteriormente son los puntos rojos, en los que al caer perderás 3 monedas. También están los lugares del mapa en donde se encuentra como estrella invitada Bowser. El, de alguna manera se las ingeniará para hacer que pierdas tu dinero, ya sea a través de los denominados "Bowser Events" o vendiéndote cosas que no tienen utilidad alguna.



Pero bueno, tal vez ya estamos anticipando algunas cosas que iremos viendo de mejor forma más adelante. Así que retomemos el orden y hablemos de las cosas que vas a encontrar.

Al comenzar el juego, lo primero que verás es una aldea con casas que pueden ser seleccionadas con una mano.



Cada una de estas casas tienen un objetivo específico:

1) Warp Pipe: Aquí tienes puedes comenzar tu juego, o ver el tutorial donde aprenderás mejor lo que hay que hacer dentro del mismo.

2) Mushroom Bank: ¿Quieres saber cuánto dinero has juntado? ¿O cuántas estrellas tienes? Este es el lugar correcto. Aquí también puedes activar lo que compras en la tienda.

3) Mushroom Shop: Con el dinero o las estrellas suficientes, podrás comprar ítems o hasta tableros nuevos para jugar. Al activar alguno de los ítems que compras aquí, aparecerán de forma ilimitada al "tirar los dados" para avanzar.

4) Option House: ¿Qué más? Cambias las opciones.

5) Mini-Game House: En esta casa tienes la posibilidad de jugar los mini-juegos, a cualquiera de los que ya hayas entrado en cualquier modo de juego, pero debes pagar una tarifa para jugar.

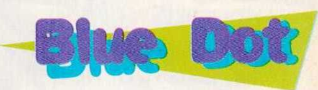
6) Mini-Game Raft: Este es un modo de juego distinto al original, aquí un jugador podrá participar solamente en los mini-juegos, los cuales están divididos en 9 mundos. Este es un buen modo para cuando está jugando sólo una persona.

Al comenzar a jugar (eligiendo el tubo Warp) podrás escoger varias cosas, como el número de jugadores que serán controlados por los jugadores y cuántos por el CPU (cuídate de Luigi controlado por el CPU). Algo muy importante que podemos decir, es que como la mayoría de juegos de N64



que tienen esta opción, entre más jugadores participen, más divertido será Mario Party. Después podrás seleccionar el tablero (cada uno tiene distinta dificultad) y por último el número de turnos. Vale la pena señalar que éste es un juego de lento desarrollo, un ejemplo: Un juego de 20 turnos, te dará más o menos una hora de juego.

OK, en cada uno de los tableros encontrarás distintos tipos de casillas. Aunque algunas varían dependiendo el tablero que elijas, éstas son las las más comunes:



Este es el punto más común de los tableros. Al caer aquí sólo ganas 3 monedas, pero nada más que eso.





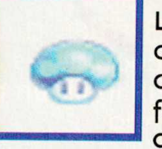




Al caer en este, perderás 3 puntos y serás elegido para formar parte del "equipo contrario" en el siguiente mini-juego.

Mushroom





La casilla con la figura del hongo, te da la oportunidad de entrar a una lotería para ver si ganas un tiro extra o pierdes un turno.

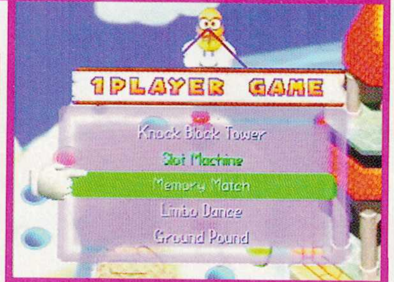




Este juego te puede ayudar, ayudar a alguien más o hasta perjudicarte. Consiste en golpear los cuadros en movimiento. Los de las orillas determinan quién estará involucrado y el de en medio, el tipo de transacción que se lleva a cabo.

Chance Game





La casilla o punto que tiene forma de una estrella, te permite competir en un mini-juego pero solamente para la persona que cayó en esa casilla.

Mini Game



En los distintos tableros, hay varios de estos puntos con signos de interrogación. Su utilidad varía dependiendo el tablero en el que estés jugando. ¡Ah! pero eso sí: En la gran mayoría de los casos te perjudican. Aunque también dan premios al que cae en muchos de estos.

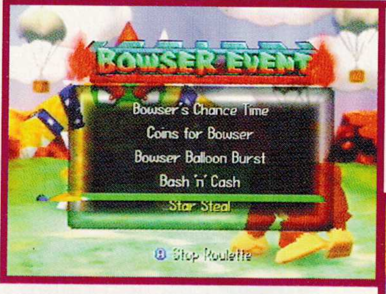
Question Mark



Aunque este fantasma no aparece en todos los tableros, sí lo hace en la gran mayoría. El personaje que caiga en este fantasma recibirá su ayuda. Gratuitamente él robará monedas a alguno de los participantes y te las entregará a ti. Ahora, si tienes 50 monedas para pagarle, robará una de las estrellas de un jugador y te la entregará.

Ghost





Bowser event

Caer en la casilla de Bowser Event puede ser una verdadera desgracia, no sólo para el que cae, sino también para los demás participantes.

Bowser en este punto te obligará a participar en algunos mini-juegos o eventos,





pero donde alguien va a perder dinero. O lo que es lo mismo: estos mini-juegos están arreglados para que los participantes pierdan dinero, si no se ven hábiles.

Mini Juegos

Al jugar en cualquiera de los tableros y terminar los turnos respectivos de cada uno de los jugadores, estos entrarán a un mini-juego para intentar ganar dinero, como se dijo al principio. Para determinar qué tipo de juego será al que entran, se dividen los jugadores que hayan caído en una casilla roja contra los que hayan caído en una casilla azul, formando así los equipos o mandando al juego de 4 jugadores, si los 4 cayeron en el mismo tipo de casilla. La casilla verde te da un color azul o rojo al azar al terminar el turno.



La base de este gran juego son los mini-juegos. Estos se juegan al término de cada Round o cuando un jugador caiga en una casilla para jugar solo (que ya explicamos). Dependiendo cómo se hayan dado las cosas, los juegos podrán ser para: 1 jugador contra 3, 2 contra 2 o los cuatro de forma independiente. Ahora veremos los mini-juegos.



Mini Juegos para 1 jugador



Ghost Guest

Debes ver cuál fantasma es el líder del grupo. Este se mueve antes que los demás. Pon mucha atención, pues lo hace muy rápido. Si adivinas cuál es, ganarás 10 monedas. Si no, perderás 5.



Aquí hay que golpear los palos que no están puntiagudos (son 5). Al comenzar el juego tienes algunos segundos para ver cuáles son. Después de eso aparecerán mariposas que te obstruirán la visión. Si golpeas una de las maderas picudas no serás eliminado, pero sí perderás algo de tiempo.

Ground Pound

Limbo Dance

En este juego hay que presionar el botón A para que el personaje salte hacia adelante y se comience a echar para atrás, y así pasar por los obstáculos. Entre más rápido presiones este botón, más rápido avanzará el personaje y bajará el cuerpo más de lo normal. Pero debes tener cuidado de no hacerlo muy constante, pues entonces el peso del cuerpo lo vencerá y se caerá. Si dejas al personaje sin mover por algunos segundos, éste comenzará a recuperar su posición original. Todo es cuestión de presionar el botón con cierto ritmo para que personaje salte hacia adelante sin perder la posición que haya adoptado. Si llegas al final obtendrás 10 monedas.





Knock Block Tower

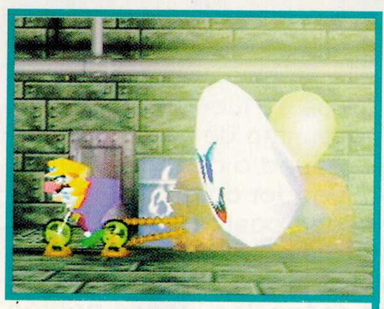


Aquí hay que golpear las cajas de madera y evitar pegarle a los "Thwomps". Esto lo haces con el fin de poder tocar el cofre del tesoro con un salto. Si le pegas a uno de los "Thwomps" por accidente, saldrás volando y perderás. Si tocas el tesoro ganarás 10 monedas.



Este es el clásico juego de memoria. Descubre todos los pares antes de que termine el tiempo. Pero ten cuidado de no descubrir la cara de Bowser, pues tu personaje no se moverá por algunos segundos si esto pasa. Dependiendo el número de figuras que descubras, será el número de monedas que obtengas, ganado un máximo de 10 de ellas.

Memory Match



Aquí hay que rotar el 3D Stick para darle energía al foco, encenderlo y así evitar que el Big Boo llegue al personaje. Hay que hacerlo lo más rápido posible, pero con cuidado, para no dañar el Stick. Si desapareces al Big Boo, ganarás 10 monedas.

Pedal Power



Debes adivinar cuál de los cuatro Koopas es el que tiene el cofre con monedas.
Al principio ves cuál es el que las tiene, pero inmediatamente se comenzarán a mover muy rápido y en distintos patrones. Sin embargo, si te fijas muy bien, no perderás de vista a la tortuga que tiene el cofre.
Si adivinas, ganarás 10 monedas y si no, pues perderás 5.

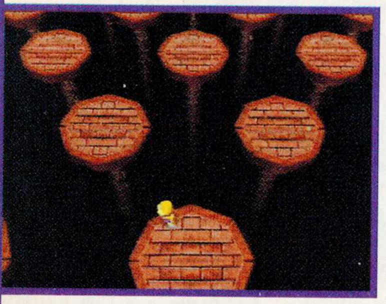
Shell Game



Este es uno de los típicos mini-juegos. hay que saltar para golpear el cuadro y detener las figuras en movimiento. Muchos pueden pensar que es cuestión de suerte adivinar o ganar aquí, pero si uno tiene buena vista y reflejos, podrá poner las 3 figuras iguales y ganar las 10 monedas.

Slot Machine

Teetering Towers



En este juego debes saltar de torre en torre, antes de que estas caigan por completo. Dependiendo el lugar en el que estés parado, será el lugar hacia el que la torre se derrumbará. Hay que saltar a la siguiente torre en el momento correcto, si no, no llegarás.
Si llegas al final ganarás 10 monedas, pero si sigues el camino correcto dentro del mini-juego, obtendrás algunas monedas extras.

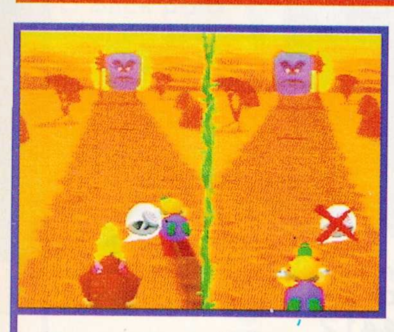
Mini Juegos para 2 contra 2

Whack-a-Plant



Hay 9 tubos y de ellos aparecerán plantas. Si saltas sobre ellas obtendrás una moneda.
De repente comenzarán a salir más y más plantas al mismo tiempo, así que puedes usar el impulso que obtienes al caer en una de ellas para llegar a la otra. Para saber dónde saldrán las plantas y anticipar tus movimientos, fíjate en las luces. Este es un buen juego, pues si te "aplicas", podrás ganar más de 30 monedas.

Desert Dash



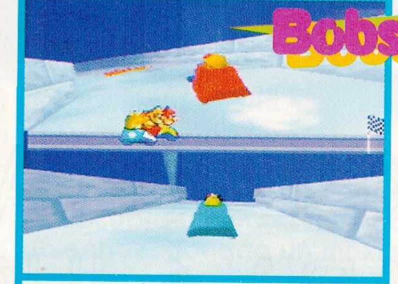
Aquí se necesita de mucha coordinación entre los 2 participantes. Para dar el paso al mismo tiempo, hay que mover el control Stick en la forma que se ve en la pantalla para dar un paso. Si lo hacen con buen ritmo y al mismo tiempo, comenzarán a avanzar rápido. Si no lo logran, entonces caerán. El equipo ganador recibirá 10 monedas para cada jugador.

Handcar Havoc



Esta es una competencia en un carrito al que hay que moverle la palanca para avanzar. Entre más rápido presiones el botón A, mayor será tu velocidad. Sin embargo, debes bajar la velocidad en las curvas y a la vez mover el control Stick hacia donde das la vuelta para no salirte de la pista. Puedes usar el botón B para frenar si crees que vas muy rápido. El equipo ganador recibirá 10 monedas y el otro las perderá.

Bobsted Run



En equipos, deberán competir en una carrera de Bobslead.
Al principio hay que presionar rápidamente el botón A para ganar velocidad. Después hay que conducir el Bobslead. Si presionas Arriba en el Stick, el Bobslead ganará velocidad, pero eso puede ser contraproducente en las curvas. Si pasas por una flecha en el piso ganarás velocidad extra. Hay que tener cuidado de no salir fuera de la pista, pues inmediatamente serás descalificado. Los ganadores recibirán 10 monedas y los contrarios las perderán.

Bombsketball



Tu compañero y tú deben llevar la bomba y encestarla en la cara de Bowser en la pared. Hay que cuidar que el otro equipo no robe la bomba. Para eso púedes mandar pase a tu compañero. Entre más cerca estés de la cara de Bowser, menor será la posibilidad de fallar el tiro alsaltar y arrojar la bomba. El equipo ganador recibirá 10 monedas y el otro las perderá.

Deep Sea Divers



Mientras uno de los jugadores nada en el mar en busca de un tesoro, el otro debe subirlo cuando tenga el tesoro antes de que se le termine el oxígeno. El que nada, debe hacerlo con el botón A y tratar de ir por los cofres más grandes, que son los que tienen más monedas, pero están en lo más profundo. El otro jugador debe subir al que nada rotando el Stick rápidamente pero con cuidado. También puedes mover la lancha del oponente si su compañero (del oponente) se va muy al fondo, para que tenga que subirlo por una distancia mayor.

Mini Juegos para 1 contra 3

El jugador solitario se viste con un traje de Bowser mientras los otros tienen martillos. El objetivo es evitar que los jugadores del martillo le peguen al del disfraz. Si lo hacen le quitarán al del traje una ó 5 monedas por cada golpe y tendrán la posibilidad de recogerlas. Así que si no esquivas a los demás jugadores, perderás muchas monedas.



Bash n Cash

En este juego, el jugador solitario está parado sobre una gran flor y los demás, se encuentran en un pequeño lago que rodea la flor. Del cielo caerán monedas sobre la flor y el jugador solitario tratará de tomarlas, mientras y dependiendo en qué parte de la flor se encuentre parado, ésta se inclinará. Si algunas monedas caen al agua, los jugadores del lago las podrán tomar. Este es un excelente juego para el que está sobre la flor, pues podrá ganar hasta 30 monedas o un poco más.



Coin Shower Flower

Bowl Over

Aquí el jugador solitario lleva la ventaja. El debe arrojar una concha la cual funcionará como una bola de boliche y con ella deberá derribar unos pinos, entre los que están los otros participantes. La concha podrá ser dirigida con el Control Stick, mientras que los otros jugadores se podrán mover saltando. Si los jugadores que están disfrazados de pinos son golpeados, perderán 5 monedas, las cuales ganará el jugador solitario.

Los cuatro jugadores aparecen en un campo donde hay 9 bloques que deben destruir. El jugador solitario tiene un mazo con el que puede destruir los bloques de un solo golpe o pegarle a sus rivales (que también pueden destruir los bloques, pero con más trabajo). De los bloques pueden salir 5 ó una moneda. Si alguien salta sobre el jugador que tiene el mazo, éste lo perderá y cualquiera podrá tomarlo. Las monedas que puedan ganar aquí son muy variables.



Coin Block Bash

Esta es la adaptación del típico juego de Crane donde hay que agarrar muñecos de peluche, pero del que nunca se puede agarra nada. Aquí el jugador solitario toma el lugar de la pinza y puede elegir entre tomar a uno de los otros jugadores o algunos ítems que estén por ahí. Si agarra un jugador y éste no se cae, ganará un tercio de las monedas que tenga el jugador. Los otros jugadores pueden intentar soltarse si son sujetados, persionando muy rápido el botón A.



Crane Game

Paddle Battle

Los 4 jugadores están sobre un bote. 3 de un lado y el otro jugador en el otro extremo. Los 3 jugadores deben rotar el Stick para remar y enviar la lancha a la orilla del lado contrario al que se encuentran para que llegue un Shy Guy y pique a los otros jugadores. Por cada vez que el Shy pique a los jugadores o jugador de cada lado, éste perderá algunas monedas que ganarán los demás.



Pipe Maze



Aquí los 4 jugadores se encuentran en la parte de abajo de un complejo sistema de cañerías. El jugador solitario tendrá la posibilidad de determinar dónde dejará caer un cofre de monedas que recorrerá estos tubos que tienen distintas formas, así que es impredecible saber dónde caerá el cofre. Pero a quien le caiga, ganará 10 monedas.



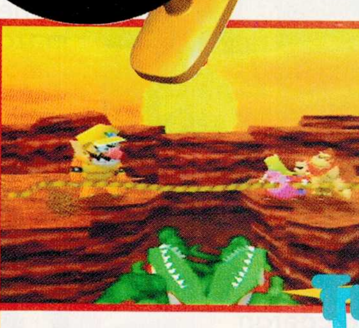
El jugador solitario se encuentra caminado sobre una cuerda, mientras que los demás están en barcos con cañones. Mientras el jugador solitario debe llegar al final del camino, los otros deben dispararle para tirarlo. El que camina en la cuerda debe cuidarse de elementos como el viento, el movimiento de la cuerda y los disparos de sus rivales. Si el jugador solitario llega a la meta gana 15 monedas y los otros pierden 5 cada uno. Si es derribado pierde 15 monedas y los otros ganan 5 cada uno.

Tightrope Treachery

Los 3 jugadores se encuentran sobre una nube y él jugador solitario sobre una patineta. Los 3 jugadores deben alimentar a la planta piraña con agua de la nube (saltando y cayendo fuerte sobre ella). Entre más agua le caiga a la planta, ésta irá más rápido, mientras que el otro jugador tratará de huir. El jugador solitario deberá tener cuidado con los múltiples obstáculos del circuito mientras presiona A para ir más rápido y B para saltar. Si es alcanzado, perderá 15 monedas y se le darán 5 a cada uno de los otros jugadores. De lo contrario, los jugadores de la nube perderán 5 cada uno y el otro ganará 15.







Este es un juego de tirar a la cuerda. El jugador solitario viste un traje de Bowser y los otros están del otro extremo.

Tug o War

Todos deben jalar la cuerda, girando rápidamente el Control Stick. Obviamente ganará quien haga que su o sus oponentes caigan. La ganancia de monedas es igual que en juegos como Tightrope Treachery o Piranhas Pursuit

Mini Juegos para 4 jugadores

Balloon Burst

En este juego, los 4 jugadores compiten para ver quién infla primero, hasta reventar un globo con la imagen de Bowser. Se deben presionar alternadamente y con cierto ritmo los botones B o Z y A, para mandar una buena cantidad de aire al globo (si la bomba de aire brilla, quiere decir que enviarás una buena cantidad de aire). Gana 10 monedas el primero que reviente el globo.





Los 4 jugadores se encuentran en una isla que está siendo bombardeada por un barco. La isla se mueve por los cañonazos y por el movimiento de los jugadores. Si un tiro cae cerca de la isla, lo puede aturdir por unos instantes o de plano lanzarlo fuera de la isla. Ganará 10 monedas el jugador que quede último en la isla o varios jugadores si aguantan hasta que se termine el tiempo.



Box Mountain Mayhem



En un cuarto se encuentra una gran pila de cajas. Los 4 jugadores tratarán de destruir cada caja individualmente. En algunas hay una ó 5 monedas. Sin embargo hay algunas que son sorpresas y lanzarán por los aires al jugador que la golpee. Aquí la ganancia de monedas es variable.

Bumber Balls

Los 4 jugadores se encuentran parados sobre pelotas. El chiste es golpear las pelotas de los demás para así llevarlos fuera de la isla. Este no es un juego muy complejo en control, pues sólo se usa el Stick, pero sí requiere de cierta estrategia. Gana 10 monedas el jugador que quede solo en la isla.



Burried Treasure



Aquí hay que excavar en una área para encontrar un tesoro enterrado. Con el Stick mueves al personaje y con A excavas. Hay distintos tipos de superficie donde excavar, así que unas te costarán más trabajo que otras. El objetivo es hallar el cofre, pero podrás también encontrar unas flechas que te indicarán por dónde está el tesoro. Gana 10 monedas el primer jugador que encuentre el cofre.

Cast Aways



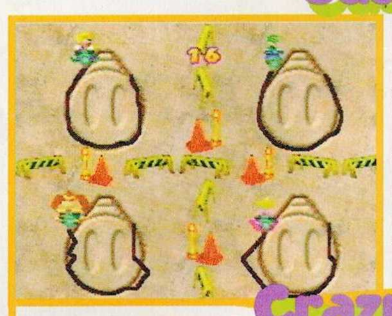
Este es como un juego de pesca. Con unas manos pegajosas, los jugadores deben capturar 1, 5 ó hasta 10 monedas que pasan por el río. Dependiendo qué tanto impulso le des a la mano (el tiempo que mantengas alguna dirección en el Stick) será la línea de tesoros a la que la enviarás. Para recoger la mano, con tesoro o sin él, debes girar rápidamente el control. Para agarrar alguno de los tesoros, la mano debe caer exactamente sobre él.

Coin Block Blitz



Este es quizá el juego más sencillo de todos. Los jugadores aparecen en un área donde hay 9 bloques, al los que al pegarles dejan caer monedas. Algunos se destruyen con un golpe, pero hay otros que aguantan muchos golpes y por cada uno te dan monedas.

Crazy Cutter



Los 4 jugadores deben delinear una figura que aparece al azar. Deben hacerlo de la forma más exacta posible, pues al terminar, el CPU los calificará, y quien obtenga más de 80 puntos ganará el juego y 10 monedas.

Face Lift

Este juego nos recuerda mucho a la cara de Mario en Super Mario 64. Al principio se ve un modelo de la cara de Bowser y ésta se deforma al azar. Los jugadores tienen que modificar cada una de sus caras lo más semejante a la que se dio en el ejemplo. El CPU calificará los modelos y los jugadores que obtengán más de 80 puntos ganarán 10 monedas.



Grab Bag



Aquí los 4 jugadores van unos contra otros. Cada uno de ellos tiene todas sus monedas en unas bolsas que están a sus espaldas. El chiste es agarrar la bolsa de un contrario con el botón B y presionarlo repetidamente para sacrle una ó 5 monedas. Si te agarran y presionas rápidamente el botón B, podrás llegar a liberarte sin que pierdas monedas. Aquí dependiendo de tu desempeño, ganarás o perderás monedas.

Hot Bob-omb

Este juego es muy divertido. Los jugadores deben arrojarse una bomba que está apunto de explotar. Puedes arrojar la bomba a cualquiera de los otros 3 jugadores. Al jugador que le explote la bomba perderá 15 monedas y los demás ganarán 5 cada uno.

Key-pa-Way

Aquí, a diferencia de los otros tipos de juego, los 4 jugadores deberán trabajar en equipo para abrir una puerta con una llave que se le dará a un jugador al azar.



Deben evitar que los enemigos con picos le quiten la llave al que la tiene. El jugador que tiene la llave en su poder, se la podrá arrojar a un amigo con el botón B. La meta es llegar con la llave hasta la puerta.

Hammer Drop

Los 4 jugadores se encuentran en una torre, mientras un "Hammer Bros" sobre una nube arroja al azar monedas o martillos. Debes ver



con cuidado qué es lo que va a aventar y observar la sombra, para tener la mejor oportunidad de tomar las monedas o esquivar los martillos. Si te cae un mazo, te aturdirá por algunos segundos. También debes tener cuidado de no salirte de la superficie de la torre. Aquí la ganancia de monedas es muy variable.

Hot Rope Jump



Los cuatro jugadores deben saltar una cuerda hecha de flamas. Deben hacerlo 20 veces, sin embargo, cada 5 saltos la velocidad de la cuerda irá aumentando. Los ganadores serán los jugadores que lleguen hasta el final sin quemarse y cada uno ganará 10 monedas.



Este es un juego muy interesante. Mientras un jugador dirige la banda, los otros 3 deben tocar el instrumento indicado en el momento preciso. El jugador que conduce debe mover el control Stick hacia la dirección en la que se encuentra la nota musical en el instante en el que el cuadro está sobre ésta. El resto de los jugadores deberá tocar su instrumento cuando otro cuadro se los indique. Dependiendo de qué tan bien haga cada uno su papel, ganarán monedas el que mejor lo haga, o hasta todos si es que se ven muy hábiles los 4 jugadores.



En este juego, hay varios hongos gigantes de colores. En una esquina Toad levantará una bandera del color del hongo que no se sumergirá en el agua, así que ahí deben moverse los jugadores. Debes tener buenos reflejos, pues cada vez será más rápida la acción. También evita lo más posible saltar sin caer fuerte, pues si rebotas sobre un personaje, corres el riesgo de salir volando en una dirección no deseada. Gana el jugador que quede solo al final.

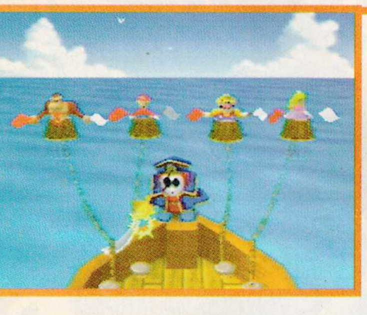


Mushroom Mix-Up

Aquí los jugadores deben correr y saltar de base en base para llegar primero a la meta. Deben tener cuidado para saltar en el momento indicado para no caer, pues sus personajes correrán automáticamente, y sólo los podrán mover a los lados. En el camino podrán encontrar algunas monedas. Gana 10 monedas el primer jugador que llegue a la meta.



Platform Peril



Los 4 jugadores están amarrados a un barco en donde está un Shy Guy. Este levantará una bandera con una letra y los jugadores deberán presionar ese mismo botón (B o A).
Si te equivocas, Shy Guy cortará la cuerda que te amarra al barco y serás eliminado. Entre más pasa el tiempo, Shy Guy hace el juego más difícil y rápido. Ganará 10 monedas quien quede amarrado hasta el final.

Shay Guy Says

Musical Mushroom

Este es un juego muy sencillo y muy típico. Los 4 jugadores se mantienen en movimiento al rededor de un hongo gigante hasta que la música se detiene. Cuando esto suceda tienen que llegar lo más rápido posible al cofre que está sobre el hongo gigante. Gana 10 monedas el primero que llegue.





Otro juego donde deben jugar en equipo los 4 jugadores.
Uno de ellos lleva cargando un foco y los otros 3 lo deben proteger de los Boos que aparecen por todos lados. La cuestión es que el foco no caiga en manos del Big Boo que los persigue. Los jugadores sin el foco pueden golpear a los fantasmas para desaparecerlos. Sin embargo deben tener guidado de no ser tocados por ellos, si no serán convertidos en zombies y tratarán de quitarle el foco al jugador que lo trae. Para liberarte de esto, otro jugador debe golpear al zombie o rotar rápidamente el Stick para liberarse. También hay que cuidarse de los "Thowmps". Si llevan el foco hasta el final. Los 4 jugadores ganarán 10 monedas.

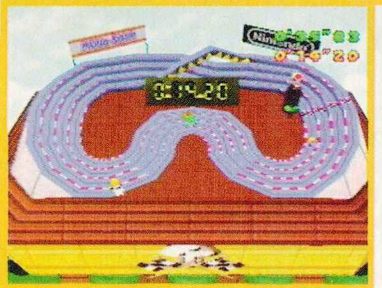
Running of the Bulb



Aquí los jugadores están sobre unos Skateboards. El piso detrás de ellos se está derrumbando y por lo mismo deben ir muy rápido. Con el botón B le das velocidad a tu tabla y con el botón A saltas los múltiples obstáculos que hay en tu camino. Son dos los objetivos: Evitar que caigas a la lava y llegar primero que los demás a la meta. El ganador se lleva 10 monedas, pero en el camino puedes tomar otras.

Skateboard Scamper

Slot Car Derby



Este juego es como jugar a la autopista eléctrica. Cada jugador controla un carrito con la cara del personaje que lo controla encima de él. Con el Control Stick le das velocidad al coche, pero debes tener cuidado de no ir tan rápido en las curvas, pues como en las autopistas eléctricas reales, tu coche se puede volcar. Gana 10 monedas el primero que le dé 4 vueltas a la pista.

Tipsy Tourney

Aquí los 4 jugadores se encuentran sobre una superficie cubierta con cuadros.



Para cualquier lado que se muevan, inclinarán esa superficie y harán que se mueva una concha, que al principio está al centro del tablero. Por donde pase esta concha, irá limpiando cada uno de estos cuadritos. El ganador será el primero que limpie los cuadritos por completo de su figura y ganará por esto 10 monedas.

Treasure Divers



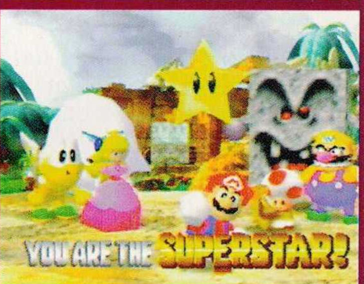
Los 4 jugadores compiten para sacar a la superficie diversos cofres con tesoros que están el fondo de un lago. Hay distintos tamaños de cofres y los más grandes son los que dan más monedas. Cada jugador nada con el botón A y debe hacerlo rápido si quiere alcanzar los cofres grandes antes que los demás, también hay que tener mucho cuidado con un tiburón que está por ahí rondando y que si te golpea hará que sueltes tu cofre. La ganacia de monedas es variable.



Antes de que se terminen todos los turnos que programaste al inicio del juego, aparecerá Koopa para dar un reporte previo de cómo está la onda con las posiciones, en base a monedas y estrellas. Además de eso, él dará su pronóstico sobre quién podría ser el ganador. Esto es muy útil, pues te da una idea de a quién hay que golpear para evitar que resulte victorioso, o para decirlo de otra forma: A quién hay que cargarle la mano.







Al terminar todos los turnos del juego, Koopa determinará quién es el ganador. Una de las cosas que te puede dar una idea sobre quién será el ganador es tu desempeño, el número de estrellas y dinero que hayas tomado. Sin embargo eso no es todo, ya que esta tortuga también dará estrellas como premio en distintas categorías, como quién obtuvo más dinero en los mini-juegos, quien cayó más veces en el signo "?" y así. Después de estos premios, el ganador será elegido y premiado con el título de "Super Star".



Ahora, como esta competencia sólo tenía el fin de ver quién era la super estrella, no importa qué pase con el dinero y las estrellas obtenidas ¿verdad? Estos dos recursos se irán directamente a un de fondo común. Entre más juegues, más dinero y estrellas irás ahorrando. El tener mucho dinero y estrellas te permitirá comprar ítems para hacer más divertido el juego y hasta poder jugar en nuevos tableros.

Tableros



Al comenzar a jugar, te darás cuenta que Mario Party cuenta con 6 tableros distintos a elegir desde el Tubo "Warp", en la pantalla principal. Cada uno tiene su diseño en particular, por lo que resultan distintas las estrategias de juego en cada uno de ellos. Además de eso, cada uno de ellos tiene distinta dificultad, la cual la puedes checar en la pantalla previa a elegirlo. Por cierto, cada que termines el juego en un tablero, también cumplirás de forma inmediata con un objetivo que existe en cada uno de ellos.

DKs Jungle Adventure

(Una estrella) Este tablero parece una gran jungla. Existen algunas desviaciones en el camino pero no es muy difícil adivinar cuál es la ruta que se debe tomar para llegar a dar la vuelta (y obtener 10 monedas de Koopa por eso). De repente, encontrarás a unos "Road-Blocking Whomps" los cuales te pedirán 10 monedas para pasar por ciertos caminos. Aunque no quieras, algunas veces habrá que pagarles para llegar sin problemas a donde se encuentre Toad. Si caes en el símbolo de "?" en este tablero, harás que aparezca una gigantesca roca que hará que los jugadores que estén en su camino, regresen al principio del tablero. Cada que encuentres a Toad, éste cambiará su posición. El objetivo de este tablero es encontar los tesoros ocultos de la jungla.





Peachs Birthday Cake





(Dos estrellas) Aquí el camino es recto y no hay desviaciones. Bueno, de hecho sí existe una bifurcación y es la que te lleva a Bowser, ya que de repente te encontrarás con un Goomba que te hará entrar a una lotería de 10 monedas. Si tienes la desgracia de sacar la flor con la cara de Bowser lo irás a ver. Si tienes 30 monedas y caes sobre un símbolo "?", aparecerá un Goomba que por esa cantidad se ofrecerá a poner una "fresa" en esa parte del tablero. Si le pagas, aparecerá una planta con una foto del personaje que puso esa semilla. Cualquier otro personaje que caiga en ese mismo tablero perderá una de sus estrellas y se las darán al personaje de la foto. Aquí el objetivo es ayudar a decorar este gran pastel hecho por la Princesa Peach.



Warios Battle Canyon

(Dos estrellas) Este tablero se lleva a cabo en varias "mini-islas". Para llegar a ellas tienes que ir a donde se encuentra alguno de los Bob-ombs y ser disparado de una isla a otra con su cañón. El lugar en el que vas a caer se determina al azar. Sin embargo, si de casualidad caes en la casilla con el símbolo "?", los Bob-ombs cambiarán la dirección de sus cañones y de repente te pueden regresar. Si llegas a donde está un Fly Guy, te preguntará si quieres que lleve a un jugador a la posición en la que estás. Toad cambia de posición cada que le compras una estrella. El objetivo es detener la guerra entre los Bob-ombs rojos y los Bob-ombs negros.







Yoshis Tropical Island





(Dos estrellas)
Este juego se desarrolla en un par de islas y las únicas desviaciones que hay, son 2 que te cambian de isla a isla. Sin embargo para hacerlo hay que pagarle a un "Whomp Block". Este no te pide mucho dinero al principio, pero no pedirá ya menos de los que le haya dado el jugador que haya pasado antes que tú, con un máximo de 40 monedas (ejemplo: si alguien pasó antes que tú y pagó 20 monedas, tú tendrás que pagar 21 ó más). Aquí en teoría, Toad no está en movimiento, pero si caes sobre un símbolo de "?", éste intercambiará posiciones de una isla a otra con Bowser, quien siempre está dispuesto a perjudicarte. El objetivo en este tablero es rescatar al Yoshi que está prisionero en una isla.

Luigis Engine Room





(Tres estrellas)
Este tablero es bastante confuso y tiene muchas desviaciones que puedes tomar antes de darle la vuelta. Además de eso, no todas las desviaciones se pueden tomar en cualquier momento, pues al final de cada turno hay puertas que se abren y cierran de forma alternada. Si caes en los símbolos "?" puedes cambiar la forma en las que están abiertas estas puertas y también lo puedes hacer si le pagas 20 monedas a unos pistones. Toad cambia de posición cada que le compras una estrella. El objetivo es regresar la energía a la máquina.

Marios Rainbow Castle





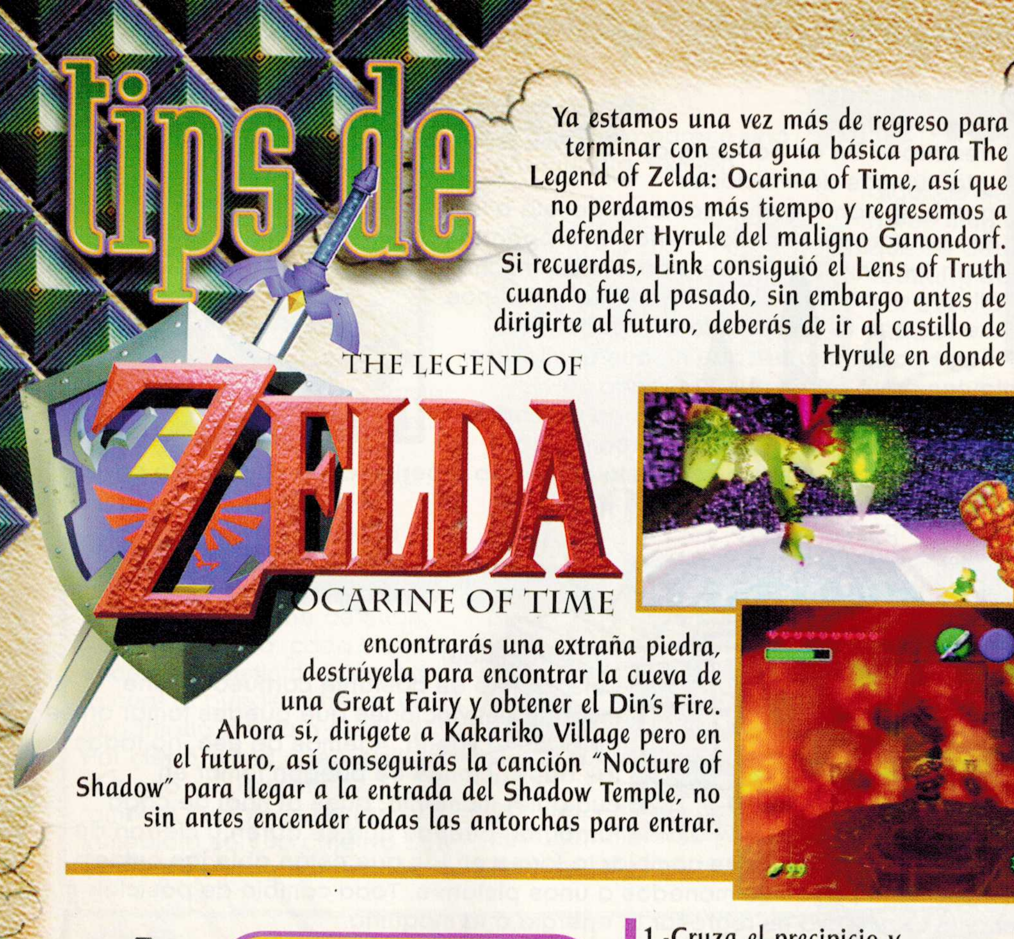
(Una estrella)
Este es un tablero muy sencillo y sólo tiene un par de desviaciones, pero a final de cuentas sigues un camino bien definido. Toad se encuentra hasta el final del camino. Pero si le compras una estrella, rotará la torre donde él está y dejará ver a Bowser. También podrás hacer rotar la torre si caes en el símbolo de "?". El objetivo es regresar el arcoiris al castillo.



Además de estos tableros existen otros dos. Estos son Magma Mountain y Eternal Star y la forma de llegar a ellos es obteniendo 60 y 100 estrellas respectivamente. El primero aparece en la tienda de ítems y al comprarlo, ya lo podrás elegir. El otro aparece automáticamente al obtener las estrellas indicadas. De hecho, tienes que jugarlo obligatoriamente para terminar el juego. Una vez que termines ese tablero, podrás elegir cualquiera de los demás sin problema, incluyendo éste último, claro está.







Ya estamos una vez más de regreso para terminar con esta guía básica para The Legend of Zelda: Ocarina of Time, así que no perdamos más tiempo y regresemos a defender Hyrule del maligno Ganondorf. Si recuerdas, Link consiguió el Lens of Truth cuando fue al pasado, sin embargo antes de dirigirte al futuro, deberás de ir al castillo de Hyrule en donde encontrarás una extraña piedra, destrúyela para encontrar la cueva de una Great Fairy y obtener el Din's Fire. Ahora sí, dirígete a Kakariko Village pero en el futuro, así conseguirás la canción "Nocture of Shadow" para llegar a la entrada del Shadow Temple, no sin antes encender todas las antorchas para entrar.

Shadow Temple



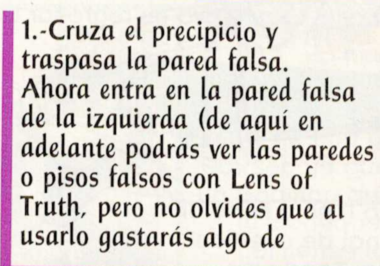
¿Qué necesito para poder entrar?

Lens of Truth, Din's Fire, Noctune of Shadow

¿Qué encuentro aquí?

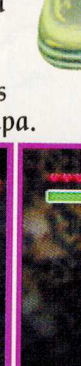
5 Llaves
5 Skulltulas
Hover Boots

1.-Cruza el precipicio y traspasa la pared falsa. Ahora entra en la pared falsa de la izquierda (de aquí en adelante podrás ver las paredes o pisos falsos con Lens of Truth, pero no olvides que al usarlo gastarás algo de





magia), aquí adentro encontrarás a un viejo conocido que te dará las Hover Boots, además en el cuarto donde encuentres a un zombie y un par de murciélagos obtendrás el tan necesitado mapa.











2.-Ahora regresa al cuarto en donde está la estatua en el centro, colócate las Hover Boots y empuja el bloque de la estatua 2 veces (en contra de las manecillas del reloj) para abrir la reja, ahora corre y camina por el vacío con las botas. Así llegarás a un cuarto con un ojo en el centro, en el camino de la derecha encontrarás a unas momias que tienen el Compass.





3.-Ahora ve al cuarto donde está el ojo y entra por el camino de la izquierda para llegar hasta un par de muertes que están girando con sus guadañas, recolecta todas las Rupees blancas para obtener la primera llave.



4.-Regresa nuevamente al cuarto del ojo y pon una bomba en la pared de en medio y entra por la puerta encadenada. Dentro del pasillo, ten cuidado con los obstáculos, ya que la mayoría aparecen frente a ti. Saliendo del pasillo, mantén las botas para que se te facilite cruzar por los precipicios y evitar las guillotinas. Al llegar con la calavera guerrera, toma el camino de la derecha cuando la plataforma se encuentre en la parte más baja para cruzar sin ningún problema, ahora recolecta las Rupees blancas para abrir la reja. Así llegarás hasta un cuarto con unas plataformas con picos en el techo; en la pared del lado derecho podrás jalar un bloque para evitar que las plataformas te aplasten, llévalo hasta el fondo para subir en él y alcanzar los cofres del techo. Activa el switch para obtener la segunda llave.









5.-Regresa al gran cuarto de los precipicios y ve hacia el camino del centro, utiliza el Lens of Truth para ver las plataformas invisibles y alcanzar la puerta encadenada. En el siguiente cuarto recolecta las Rupees blancas para abrir la reja, ten cuidado con los picos que están invisibles. En el centro del cuarto de la calavera, sube por la escalera y avienta al centro de ésta, una de las bombas que están cerca y así obtener la tercera llave.











6.-Ve al cuarto anterior y entra por la puerta encadenada. En el corredor encontrarás gigantescos ventiladores que te avientan o te jalan, aquí que te recomendamos utilizar las Iron Boots. Más adelante, sobre la puerta, verás un ojo de los que se destruyen con las flechas y del lado izquierdo verás un camino que sólo utilizqndo las Hover Boots e impulsado por el aire podrás alcanzar. En el siguiente cuarto encontrarás a 2 momias y un par de navajas en el piso, pon una bomba en el montículo de la derecha y usa el Lens of Truth para encontrar el cofre con la cuarta llave.







7.- En el siguiente cuarto empuja el bloque hasta la escalera, sube por ella y salta sobre el bote para tocar la ocarina sobre el símbolo de la Triforce, así la barca te llevará por un nuevo camino, cuando Navi te avise, salta hacia el lado izquierdo del bote para evitar caer al vacío. Ahora entra por la puerta de metal y combate a las manos (utiliza el Lens of Truth para ver las paredes). En la puerta de la derecha hallarás 2 paredes de madera que se aproximan peligrosamente, utiliza el Din's Fire para detenerlas y obtendrás el Boss Key. Regresa al cuarto de las paredes invisibles y entra por la puerta que está del otro lado del cuarto, derrota a la mano invisible para obtener la quinta llave.





8.-Regresa hasta donde te dejó la embarcación, dirígete cerca de donde está el pilar del otro lado del abismo y lanza una flecha de fuego a las bombas bajo el pilar para tirarlo y así cruzar el abismo, ahora entra por la puerta encadenada. Utiliza el Lens of Truth para alcanzar la puerta del jefe.



9.-Bongo Bongo: Tal vez llegues a pensar que este jefe sólo es un par de manos, sin embargo utilizando el Lens of Truth verás su cuerpo. Trata de mantenerte fuera del centro del bongo (tambor) para que las manos no se muevan demasiado y en cuanto veas







Una vez que hayas derrotado a Bongo Bongo, Link obtendrá el Shadow Medallion (sólo falta uno para completar el camino a Ganondorf). Inmediatamente emprende el camino a Gerudo Valley. Para cruzar por el puente roto, utiliza el Longshot. Una vez que llegues a Gerudo Fortres, cuídate de no ser visto por las guerreras o te encerrarán, sin embargo puedes pegarles con la espada o con flechas. Tu objetivo en esta parte del juego es rescatar a 4 carpinteros que están presos dentro de la fortaleza así que empezaremos con el recorrido.

1.-Comencemos con la puerta del lado izquierdo, cerca de donde te botan cuando te capturan, toma la primera puerta, ahí encontrarás al primer carpintero al igual que su guardia, ten cuidado de no recibir muchos golpes ya que de lo contrario te enviarán al bote. Ya que liberes al primer carpintero, sal por la puerta contraria de donde entraste.





2.-Entra por la puerta del centro y cuando encuentres el primer camino a la derecha tómalo para salir en un nivel superior, ahora sólo entra a la puerta que se encuentra a la derecha para encontrar al segundo carpintero.

3.-Sal por la puerta contraria de donde entraste y llegarás a un nivel superior, y entra en la puerta de la izquierda.

Ahora utiliza el Longshot en las vigas del techo para alcanzar la salida de enfrente, afuera una vez más, sólo déjate caer a la izquierda y entra en la puerta e inmediatamente prepara el arco, ya que un guardia no tardará en pasar y así llegarás hasta el tercer carpintero.



4.- Y el último carpintero se encuentra en la puerta junto a la reja gris, en la planta baja (¡aguas! porque la chava junto a la reja, no la puedes marear).



Bongo Bongo

que una de ellas trate de atacarte, lánzate sobre la otra, así cuando la mano que inició el ataque regrese, le puedas pegar fácilmente. Ahora, rápidamente activa el Lens of Truth para ver el ojo del enemigo, enfócalo con la ayuda de Navi y equipa el arco para darle un flechazo certero. Cambia a laespada para atacarlo masivamente y cuando se recupere desactiva el Lens of Truth (para que no gastes magia). Repite la secuencia para vencerlo fácilmente.







Ya que hayas conseguido el respeto de las guerreras Gerudo, ahora sube a la torre junto a la gran puerta para que te abran el paso hacia Haunted Wasteland, un desierto en donde deberás seguir las banderas rojas hasta alcanzar un templo (para cruzar el río de arena, utiliza el Longshot sobre las cajas que están del otro lado). Cuando llegues a la construcción, utiliza el Lens of Truh para ver al Poe que te guiará por el resto del camino hasta el Desert Colosus.



Entra al Spirit Temple, pero no podrás avanzar en él, al salir del templo te encontrarás una vez más con Sheik, quien te dará la canción de Requiem of Spirit, para que regreses de niño y puedas entrar al Spirit Temple.



Spirit Temple (niño)



¿Qué necesito para poder entrar?

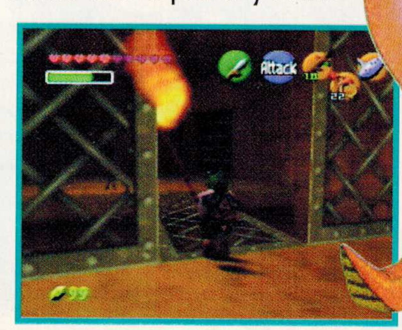
Requiem of Spirit

¿Qué encuentro aquí?

5 Llaves, 5 Skulltulas Silver Gauntlet



1.- Al entrar al templo, habla con Nabooru para entrar por el agujero en la pared; en el siguiente cuarto acércate a la estatua del centro para que cobre vida, ahora arrójale una bomba para deshacerte de ella y así abrir las puertas. Entra por la de la izquierda, derrota al esqueleto y lanza el Boomerang de tal forma que le pegue al switch que está detrás de la reja para que ésta caiga y te permita pasar hacia el siguiente cuarto. Adelante encontrarás a una serpiente que copia todos tus movimientos, haz que se mueva hacia donde está la puerta y activa el switch con la resortera para encender una antorcha y así eliminar a la serpiente y seguir adelante. En el siguiente cuarto encontrarás unas Rupees blancas, recoléctalas para abrir la reja, ahora prende un Deku Stick para encender las siguientes antorchas y encontrar la primera llave.







2.- Sal por la siguiente puerta para regresar al cuarto donde estaba la estatua y entra por el hueco en la pared para encontrar una puerta encadenada. Escala por la pared, derrota al guerrero lagartija y activa el switch que revelará el cofre que contiene unas Bombchu, ahora enfoca la piedra que está en la pared y suelta una Bombchu para que la luz de el sol pueda entrar, activar el switch que está en el piso y abrir los barrotes que bloquean la puerta. En cuanto llegues al gran salón, verás una estatua a la izquierda, tírala hacia el nivel inferior para activar el switch y abrir la puerta que se encuentra arriba. Sube por el corredor y en el siguiente cuarto debes recolectar las Rupees blancas para encender una antorcha, ahora prende todas las antorchas del cuarto con un solo Deku Stick para que salga un cofre con la segunda llave. Lo único que falta, es que empujes el bloque gris que tiene el switch del sol para abrir la puerta al siguiente cuarto. Adelante encontrarás otra puerta encadenada que mantiene encerrado al subjefe.





3.-Sub-Jefe: Antes que nada déjanos avisarte que cada uno de los golpes de este guerrero es letal, ya que te bajará cuatro corazones, por lo que deberás esquivar sus ataques y contraatacar, pero ¡aguas! porque entre más golpes le des, le irás quitando parte de su armadura y así aumentará su velocidad. Sin embargo si haces que derrumbe los pilares que se encuentran en el cuarto, ellos te darán corazones extras.



4.-Una vez que logres derrotar al subjefe, sal por la puerta que está detrás de la columna y llegarás hasta los Silver Gauntlets. Ahora regresa a Temple of Time para viajar al futuro y regresa al Spirit Temple.

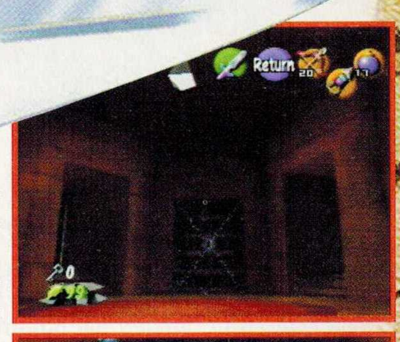
Spirit Temple (adulto)

¿Qué necesito para poder entrar?

Silver Gauntlet

¿Qué encuentro aquí?

5 Llaves
5 Skulltulas
Mirror Shield



1.-Empuja el bloque que está en el camino de la derecha, destruye al enemigo que se encuentra en el centro del cuarto y activa el switch que está en el techo. Entra por el camino de la izquierda y toca la ocarina sobre el símbolo de la Triforce y ve por el cofre utilizando el Longshot para encontrar el Compass. Regresa al cuarto anterior y ahora entra por la puerta de la derecha, toma todas las Rupees blancas para así abrir la reja al siguiente cuarto donde encontrarás una llave.





2.-Regresa al cuarto donde está la puerta encadenada y entra por ella. En el siguiente cuarto sube por la pared y mueve el espejo para alumbrar el switch correcto que abre la reja de la siguiente puerta.

Sube las escaleras y utiliza las Hover Boots para alcanzar la mano de la estatua, toca la ocarina sobre el símbolo de la Triforce y utiliza el Longshot para alcanzar el cofre que te dará la segunda llave. Déjate caer y enciende las dos





antorchas que están al pie de la estatua para recibir el Mapa. Regresa arriba y entra por la puerta encadenada.



3.-Recorre el pasillo hasta llegar a un cuarto con varios precipicios, elimina a las serpientes utilizando las flechas de fuego, así abrirás la reja al siguiente cuarto. Ahora, acércate a alguna de las estatuas y trata de guiarla hacia el switch que está en el piso (congélalo con el Longshot) para que puedas abrir la puerta que te guiará nuevamente hacia el Iron Nuckle.



4.-Después de derrotar nuevamente a esta amenaza, avanza al siguiente cuarto y encontrarás el Mirror Shield. Regresa al cuarto de las estatuas y refleja la luz que entra por la grieta hacia el switch que está en la pared

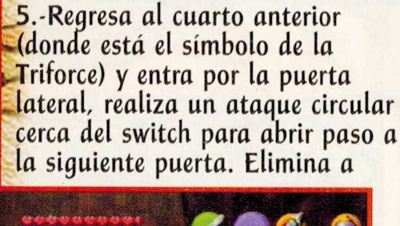




para abrir la siguiente puerta y obtener la tercera llave. Regresa al cuarto en donde estaban las serpientes y entra por la puerta encadenada, destruye a los guardias y sube por la pared (utiliza el Longshot para subir rápidamente) y sigue por la siguiente puerta. Ahora colócate sobre el símbolo de la Triforce y utiliza la ocarina, en el siguiente cuarto deberás buscar el ojo detrás de una de las puertas, tírale una flecha, utiliza el Longshot en la clavija del techo y activa el switch que está sobre la plataforma para tener acceso al cofre que tiene la Boss Key.



5.-Regresa al cuarto anterior (donde está el símbolo de la Triforce) y entra por la puerta lateral, realiza un ataque circular cerca del switch para abrir paso a la siguiente puerta. Elimina a





todos los peligros, destruye el muro que está junto al gran espejo y muévelo para que la luz siga el



camino hasta el cuarto de donde provienes. Ahora colócate bajo el espejo, refleja la luz hacia el switch que está en la pared y así bajarás a la altura de la cabeza de la gran estatua, refleja la luz sobre la cara



para descubrir el camino. Utiliza el Longshot para alcanzar la entrada donde se ocultan las malévolas brujas, sin embargo, antes deberás de enfrentarte a otro Iron Knuckle.

Métete esto en la Cabeza



Twinrova

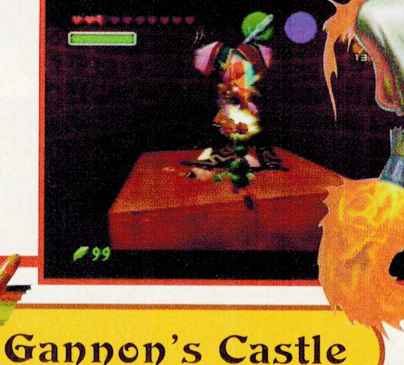


6.- Twinrova: Antes que nada debes tratar de alejarte de la bruja que te va a atacar, defiéndete con el Mirror Shield para rebotarle la magia a la otra bruja, mientras pase cerca del rango de la magia. Repite esto un par de veces y se fucionarán para atacarte con mayor intensidad.



Ahora lo que debes de hacer es juntar 3 poderes del mismo elemento en tu escudo y automáticamente se activará para lanzar un poderoso ataque; si recibes 2 ataques diferentes tu escudo nulificará la magia y no podrás atacar.

Cuando le pegues a las Twinrova, aviéntateles para atacarlas con la espada antes de que se recuperen, así lograrás vencer a tales hechiceras.





Gannon's Castle

Ahora recibirás el último medallón que te abrirá paso hacia el castillo de Ganondorf. ¿Qué esperas? Hay que acabar con el malévolo rey. Antes que nada debes emprender tu camino al Temple of Time ya que ahí encontrarás a una persona que ha esperado a Link anciosamente por siete años, ella te dará la Arrow Light y estarás listo para enfrentar al temible Ganondorf.



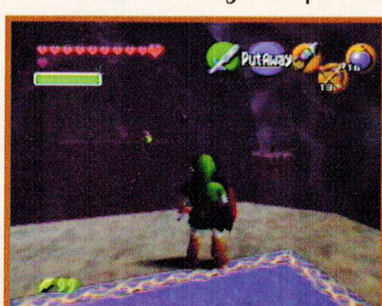
¿Qué necesito para poder entrar?

Fire Arrow
Light Arrow

¿Qué encuentro aquí?

2 Llaves
3 Skulltulas
Golden Gauntlet

1.-Lo primero que debes hacer es entrar a la puerta morada, enciende la antorcha que se ve a lo lejos con la flecha de fuego, así podrás ver un camino, sin embargo, sólo se mantendrá sólido por un tiempo limitado, así que trata de alcanzar la segunda platafroma (en caso de que no llegues, activa otra vez la antorcha desde el lugar donde estés).





3.- Rápidamente dirígete a la puerta naranja. Aquí encontrarás diferentes dificultades (no está muy complicado que digamos). Toma todas las Rupees blancas para pasar al siguiente cuarto. Realiza un ataque circular para activar el switch que está junto a la reja, así obtendrás un par de Bombchus para activar el switch que está en el fondo, ahora quema la telaraña que está en el techo para activar el switch correcto que está en la pared, así llegarás hasta el núcleo que deberás de destruir con una flecha de luz.

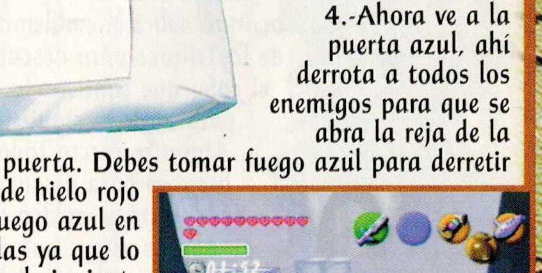




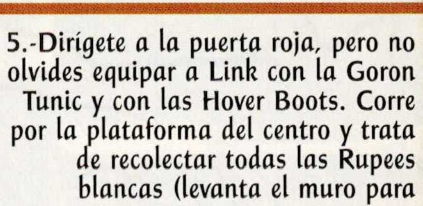
2.-Ahora ve a la puerta verde, prende todas las antorchas (incluyendo la que está arriba de la puerta) para entrar al siguiente cuarto, en donde encontrarás varios ventiladores. Realmente no necesitas cambiar de botas, sólo toca la ocarina cerca de la entrada y activa el switch que está más adelante para accesar a todas las Rupees.
Nuevamente destruye el núcleo del campo de fuerza con una flecha de luz.







4.-Ahora ve a la puerta azul, ahí derrota a todos los enemigos para que se abra la reja de la puerta. Debes tomar fuego azul para derretir la barrera de hielo rojo (recuerda llevar fuego azul en una de tus botellas ya que lo necesitarás en el siguiente cuarto). Adelante deberás mover los bloques para alcanzar una barrera de hielo rojo, derrítelo para activar el switch que abrirá la puerta en donde está el núcleo de la barrera.



Ahora activa el Lens of Truth para ver los caminos invisibles. Activa el switch del lado derecho y utiliza el Longshot en el cofre para obtener los Gold Gauntlets. Activa el switch de la izquierda para abrir la siguiente puerta. Ahora dale un flechazo al núcleo de la fuerza con la flecha de luz.





5.-Dirígete a la puerta roja, pero no olvides equipar a Link con la Goron Tunic y con las Hover Boots. Corre por la plataforma del centro y trata de recolectar todas las Rupees blancas (levanta el muro para encontrar una Rupee escondida y formar una plataforma que te ayudará a tomar otra), así abrirás la reja al siguiente cuarto donde se encuentra el núcleo.



6.-¿Qué esperas? Ve de volada a la puerta amarilla, obviamente, debes de levantar la piedra que obstruye el camino para entrar. Como te









podrás imaginar, aquí debes de utilizar el Lens of Truth para ver a todos los enemigos y descubrir el cofre que contiene la llave para abrir la puerta encadenada. En el siguiente cuarto toca la ocarina sobre el emblema de la Triforce para descubrir el cofre que contiene la llave para abrir la siguiente puerta. Ahora recolecta todas las Rupees blancas para alcanzar la puerta en donde está el núcleo final, pero no lo podrás ver ya que éste se encuentra un poco más adelante.

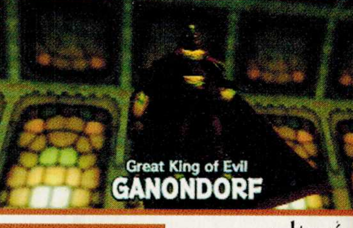




7.-Ya que has desactivado la barrera, entra a la torre principal donde se encuentra el rey de los ladrones. Aquí encontrarás una serie de escaleras y descansos con algunos enemigos, no te preocupes, no es mucho problema acabar con ellos.



8.-Ganondorf: Antes que nada, ¡aguas! con sus ataques de tierra ya que



soltará algunos bloques del piso. Cuando te aviente una de sus magias, rebótasela con la espada,



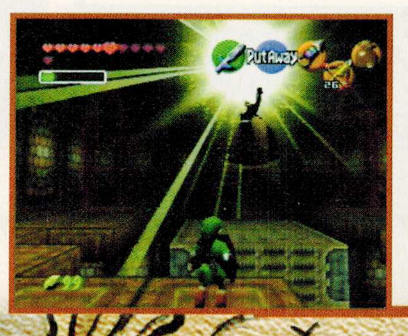


enseguida lánzale una flecha de luz para hacer que caiga al suelo donde esté al alcance de tu sable. Debes ser muy



hábil, ya que se recupera rápidamente. Cuando veas que Ganondorf comienza a absorber energía, lánzale una flecha de luz para atontarlo y evitar que lance su ataque múltiple. Un punto muy importante es que puedes utilizar el Longshot sobre los vitrales para pasarte de un lado a otro sin tener que saltar. Repite la técnica para vencerlo y proseguir el camino.





9.-Ahora que Ganondorf ha sido vencido, utilizará su último aliento para derrumbar su castillo, así que deberás seguir y proteger a Zelda de cualquier peligro mientras escapan.



10.- Ganon: La verdad es que este es un jefe bastante difícil si es que no te arriesgas a girar abajo de él, así es, de hecho, es la mejor manera de terminar con esta amenaza ya que no puedes atacarlo en la cabeza, te recomendamos que no lo enfoques y ruedes entre sus piernas para alcanzar su cola y golpearla con el Megaton Hammer. Cuando tengas de regreso a la Master Sword, se te hará un poco más difícil, ya que Ganon

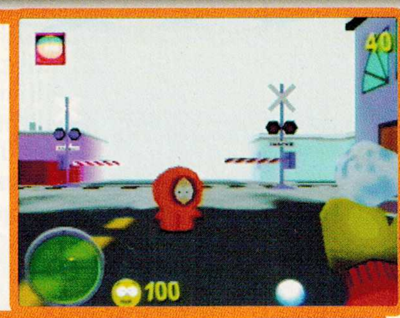
GANON

reacciona rápidamente, sin embargo no hay mucho problema, te pasas por debajo de él y sólo mueves el control hacia donde está la cola y atacas, aunque no veas nada, ahora huye hacia el fondo antes de que Ganon termine de voltearse y te lance uno de sus feroces ataques.
Si sientes que definitivamente es muy rápido para ti, trata de darle a la cabeza con las flechas de luz, esto lo atontará por un par de segundos, tiempo suficiente para conectarle un golpe. Al final, Zelda detendrá a Ganon para que le proporciones el golpe final.

Mil disculpas por no poner más fotos de Ganon, pero preferimos que lo veas en vivo y a todo color. Esperamos que esta pequeña guía sea de mucha utilidad para todos aquéllos que la han solicitado y no se preocupen, ya que en el próximo número veremos todos los cuartos de corazón así como las dichosas sckulltulas y alguno que otro objeto algo difícil de conseguir. Hasta la próxima...

SOUTH PARK

Respondiendo a las necesidades comerciales que aparecen cada que una nueva serie de TV llega a ser muy popular en los Estados Unidos, Acclaim ha decidido lanzar un juego con la licencia de un programa de bastante rating en ese país de nombre "South Park". Esto no es de extrañarse y la historia es testigo de este tipo de hechos, pues cada que un programa se vuelve muy popular, es necesario llevarlo al videojuego. Recordemos que ya anteriormente Beavis and Butthead por su total irreverencia fueron muy populares; y antes de ellos Ren and Stimpy con su humor grotesco también lo fueron; y antes Los Simpsons con su humor crítico también y mucho antes que ellos Los Pitufos con su... bueno, ¿Qué esperabas? eran los 80's.





Acclaim entertainment, inc.
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

MATURE
M
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
Iguana Entertainment

96 megabits
Memoria

Aventura Primera Persona
Categoría

Diciembre 1998
Fecha de Salida

Ahora, una pregunta normal para alguien que no ha visto la serie es: ¿Qué diantres es Souh Park? Bueno básicamente son las aventuras de unos chavitos en un pueblo, pero que juntos son la pandillita de tontos que: O hacen mofa de todo o se cuestionan por tonterías, hacen chistes de sus mamás y se echan bastantes gases. Ahora, anteriormente mencionábamos las principales características de cada una de las series "triunfadoras" y ésta definitivamente tiene un elemento que la hace distinta a todo lo que se ha visto anteriormente: La diversión comienza cuando escuchas hablar a los personajes que utilizan muchas palabrotas y demás modismos extraños cargados de humor bastante bueno (y algunas veces muy negro).

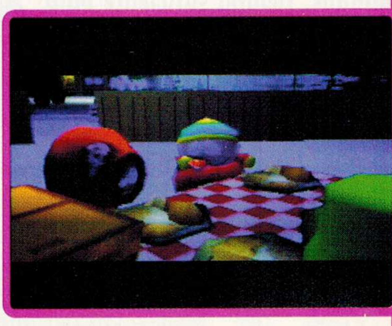




La gente de Iguana hizo un gran trabajo con juegos como Turok y precisamente es aquí, donde entra South Park, ya que es un juego de primera persona donde tienes que usar armas y técnicas para eliminar a tus... bueno, no podríamos decir que son tus enemigos, digamos que a quién se te aparezca. Las gráficas parecieran simples, pero la diversión no está en los detalles gráficos, sino en el tipo de juego,



Los enemigos inusuales (¿dónde ves pavos asesinos?) y por supuesto los diálogos, que con todo y que les ponen el "beep" de censura no dejan de ser graciosos, claro, si es que, entiendes algo de inglés.



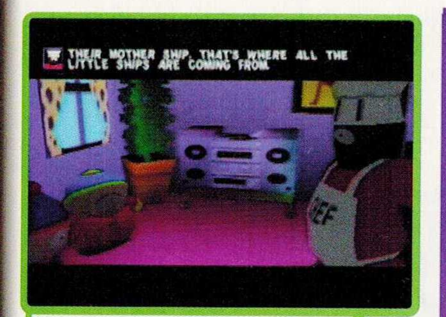




Como cualquier juego de este estilo, tenemos que hablar de la herramienta más importantes, es decir las armas. Empiezas lanzando bolas de nieve que puedes "potencializar" con cierta clase de fluídos corporales. Pero las más avanzadas están verdaderamente desquiciadas, es difícil, pero imagínate un rifle "sniper" donde pones gallinas de cabeza y disparas huevos usándolas. Ahora bien, el sonido, aunque no entraría entre los 5 juegos más relevantes para el N64 en esta categoría, sí tiene detalles rescatables, como la canción de la Introducción del juego, que está completamente cantada y es igualita y de la misma duración que la de la entrada de la serie de TV, además de eso el juego está lleno de diálogos entre escena y escena, y también en medio de ellas. Como dato importante cabe señalar que es compatible con el Expansion Pak del N64, así que si quieres disfrutar de una mejor resolución en el juego, te sugerimos utilices el nuevo accesorio de Nintendo.







Ya con el control en mano, te podemos decir que se siente excelente. Los fanáticos de Turok no tendrán ningún problema para acostumbrarse, de hecho, es idéntico en la forma en cómo se juega este clásico del N64. Aunque también, si nunca has jugado Turok, pero eres un fan total de Golden Eye, existe en la pantalla de opciones, precisamente una opción en la que puedes cambiar el tipo de control para que sea igual al de Golden Eye.



Si hablamos de los niveles, las primeras misiones tal vez te parezcan un tanto fáciles, desde que sólo tienes que matar cierto número de pavos asesinos y después encontrar a sus amigos, por cierto, dales de bolazos de nieve y verás la sarta de palabrejas que te dirán. Los pavos son enemigos fáciles de eliminar, así que no te preocupes por ellos a menos que se te amontonen. Cuando hagan eso, trata de ver el radar y darle a las que estén más cerca, porque si dejas que caminen, mucho cuando te des cuenta tendrás a 20 pavos rodeándote. Ya en niveles más avanzados te vas a encontrar con enemigos de mayor dificultad. Entre ellos podemos mencionar a unos Mega Pavos gigantescos, o a unos Zombies que tienen una cara de verdaderos tontos, pero que están muy lejos de serlo a la hora de atacarte.





En realidad en South Park no tendrás que preocuparte por resolver niveles extremadamente difíciles o con muchas cosas qué hacer como acertijos y demás parafernalia, aquí sólo es buscar y eliminar. Así que no dudes en caminar por cuanto lugar puedas y eliminar todo lo que se te ponga enfrente, así de fácil (de hecho, en los últimos niveles sufres bastante por la falta de armas). Nosotros creemos que los niveles del juego son hasta cierto punto lineales por el Target al que está enfocado este juego: Gente adulta que gusta de la serie y que quizá, no es muy videojugadora. Por lo tanto, para evitar conflictos, el juego no presenta gran conplejidad en ese aspecto (así evitarán que muchos de estos adultos se pierdan o se mareen jugando).





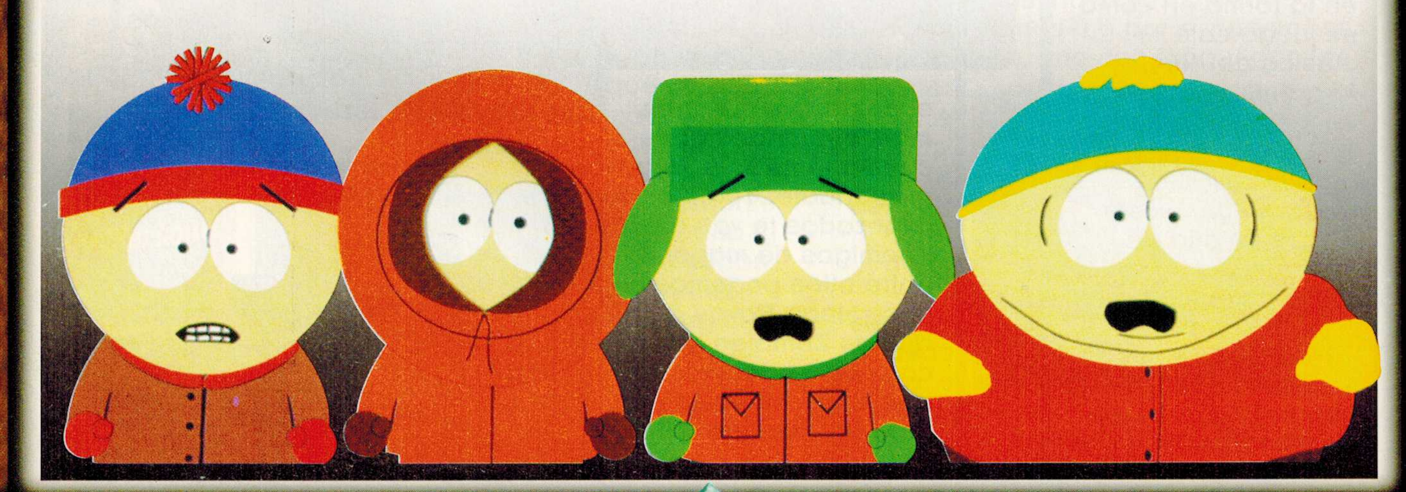


Si lo tuyo es poder jugar contra tus amigos (o enemigos) este juego también tiene un modo de multiplayer que soporta hasta 4 jugadores. Es bastante entretenido jugar entre varias personas, pues las armas son muy fáciles de conseguir y es más "apunta y dispara" por el tamaño pequeño de los niveles y el radar que te facilita encontrar a los demás. Esto que comentamos de los mapas, no quiere decir que esté aburrido jugar en multiplayer porque los mapas son chicos, al contrario, a diferencia de Turok 2, es mucho más fácil que empieces a recordar los niveles porque son más sencillos y están diseñados para encontrar rápido a los demás y empezar a disparar, es decir acción rápida.



En fin, si buscas acción de un solo jugador, con altos niveles de diversión y humor, además de tener un modo de juego multiplayer bastante bueno, South Park puede ser una excelente opción. Recuerda que es compatible con el Expansion Pak, de modo que puedes mejorar bastante las gráficas en el juego.





¿Cuántos finales diferentes tiene Chrono Trigger y cómo se obtiene cada uno?

Martha E. Robledo

Bueno, esta es una pregunta que nos da mucho de qué hablar, pues tanto son varios finales diferentes, como las formas de sacarlos y los cambios que se pueden sucitar en cada uno. Pero veamos todos estos finales con detalle, están acomodados por orden de aparición, recuerda que para obtener algunos es nescesario que completes el juego por primera vez para obtener New Game +, pues algunos son casi imposibles de conseguir si no empiezas con esta opción. Después de decirte cómo se obtiene, checa el paso exacto en el tiempo para evitar errores.

1. Destruye a Lavos justo al principio cuando sólo tienes a Marle en tu equipo entrando por el Telepod derecho de Lucca (donde brilla un ítem).-The Millennial Fair-
•Aquí llegas a The End Of Time y hablas con los programadores del juego.

2. Justo al regresar de 600 A.D. la primera vez, por el Telepod derecho.-We're Back-
•Marle y Crono llegan al presente y todos actúan como ranas, Marle se enoja y van al castillo donde encuentran a Lucca. El rey le pone a Marle una cinta donde se ve cuando Frog se casa con la reina Leene, Marle se enoja pero al negar todo, cróa como rana.

3. a)Destruye a Lavos llegando por primera vez a The End Of Time a través de la cubeta. b)Destruye a Lavos en el Ocean Palace. c)Destruye a Lavos justo después de salir de Heckran Cave por el Telepod derecho.-The Village Of Magic-
•Salen un Nu, un sapo y un Kilwala haciendo locuras y persiguiédose, terminan durmiendo.

4. Destruye a Lavos después de vencer a Zombor en Zenan Bridge y antes de recibir la Hero's Medal de Tata, por el Telepod derecho.-The Hero Appears-
•Aparece la escena de cómo se conocen Robo y Antropos XR (igual que Crono y Marle), luego el rey y la reina en 600 A.D. van a pedirle a Tata que pelee contra Magus, Tata lo hace pero se encuentra con que Crono está en lugar de Magus.

5. Destruye a Lavos después de recibir la Hero's Medal a través del telepod. (No funciona si viajas a 65.000.000 B.C.) -Tata and the Frog-
•Crono, Marle y Lucca regresan por el armario de los imps. Kino persigue a unos reptites y luego Ayla lo salva cuando los repites persiguen a Kino. Sale Magus con Ozzie, Slash y Flea, luego el rey y la reina con los caballeros. Sale Frog cruzando el bosque y al final pone robo las letras THE END.

6. Destruye a Lavos después de derrotar a los reptiles y regresar a The End Of Time a través de la cubeta.-Footsteps Follow!-
•Salen los créditos alternando con algunos personajes del juego.

7. Después de reparar la Masamune y de que Frog se una a tu equipo nuevamente (antes de ir con Magus), usa el Telepod derecho para ir a destruir a Lavos

8. Destruye a Lavos a través del Telepod derecho cuando Ayla se vuelva a unir al equipo después de vencer a Magus. -Unnatural Selection?-
•El juego vuelve a empezar, pero ahora todos son reptiles, Crono va a Leene Square y se topa con Marle. Al final las palabras THE END noquean a Azala.

9. Destruye a Lavos a través del Telepod después de vencer a Magus, ANTES de que Schala abra el sello. -The Magic Kingdom-
•Frog visita el templo de Magus, salen Schala y su madre, luego Frog anda de presumido en la taberna, Magus sale en busca de Lavos, Crono, Marle y Lucca están divirtiéndose en la feria, después Crono, Marle, Lucca y Robo están en casa de Crono.

10. Destruye a Lavos por el Telepod después de vencer a Magus y DESPUES de que Schala abra el sello en el Ocean Palace (con el pendiente, antes de que tú energizes el de Marle) -The Magic Kingdom-
•Marle y Lucca ven a distintos personajes masculinos del juego y los juzgan, llega Crono y las regaña y se van a Leene Square.

11. No rescates a Crono, ten en tu equipo a Magus y derrota a Lavos a través del Epoch.- The Time Egg, The Fated Hour, The Final Battle-
•Cada quien regresa a su época desde The End Of Time (se les cae el Chrono Trigger). Al regresar Marle y Lucca, llegan al Moonlight Parade, ahí Marle encuentra a todos, Lucca rediseña el Telepod para que sea una máquina del tiempo, traen a Gaspar, les da el Chrono Trigger y todos van en busca de Crono, Marle se queda con su padre y le ayuda con la campana, se va sujeta de los globos y llega al árbol, aparece Crono y Marle va hacia él.

12. Destruye a Magus, no rescates a Crono y destruye a Lavos a través del Telepod. -The Time Egg-
•Cada quien regresa a su época desde The End Of Time (el viejito olvida darles el Chrono Trigger). Marle llega al Moonlight Parade, va con Lucca y aparecen Robo, Ayla, Frog (en su forma humana) y Gaspar, todos se van en una puerta a rescatar a Crono. Marle y Lucca salen y ven al rey, que se atora en la campana. Taban prende los fuegos artificiales. El Epoch pasa por diferentes períodos, al final Marle sale en el árbol, aparece Crono en el cielo y Marle va con él.

13. Deja que Lavos te elimine. -The Final Battle-
•Lavos destruye el mundo.

14. Rescata a Crono y destruye a Lavos a través del Black Omen.- The Fated Hour, The Final Battle-
•Crono es despertado por un soldado para ejecutar la sentencia, el rey lo acusa de raptar a Marle, Marle se enoje y aparecen varios personajes de distintas épocas a defender a Crono, traídos por Lucca. El rey los deja ir a Moonlight Parade donde todos regresan a sus épocas. El rey se atora en la campana y la mamá de Crono sale persiguiendo al gato y se pierde en el tiempo. Crono, Marle y Lucca van a recatarla en el Epoch pasando por distintas épocas.

15. Rescata a Crono y destruye a Lavos con ayuda del Epoch. -The Fated Hour, The Final Battle-
•Crono es despertado por un soldado para ejecutar la sentencia, el rey lo acusa de raptar a Marle, Marle se enoje y aparecen varios personajes de distintas épocas a defender a Crono, traídos por Lucca. El rey los deja ir a Moonlight Parade donde todos regresan a sus épocas. Marle le ayuda a su padre con la campana pero sale volando, Crono la alcanza y se van volando en los globos.

Continuación de la página 49

Como verás, todos los finales dependen de cuándo y cómo luches contra Lavos, pero algunos finales sufren cambios (no muy espectaculares) si haces algo, o si no lo haces. Un ejemplo es que si salvas a la mamá de Lucca, saldrá de pie en el final 1 (por ejemplo) diciéndole a Taban que bailen, pero si no logras salvarla, sólo le dará las gracias a Taban por haberla llevado al desfile, sentada junto a él.



Un detalle curioso es que el gato de Janus (el cual lo sigue a todas partes) sobrevive al desastre en 12000 B.C. y lo encuentras en Commons siguiendo a un niño, pero si llevas a Magus en tu equipo, el gato seguirá a Magus y el niño le preguntará que si es suyo.

Otro detalle muy curioso (y ocioso) es que al ganar cualquier juego en la Tienda de los Horrores por segunda vez, te ganas comida de gato. Pues bien, si eres lo suficientemente paciente o quieres tener tu cartucho con todo lo posible, gana un gato en el juego donde pagas 80 Silver points (éste aparece en tu casa además del que ya tienes), ahora gana este juego muchísimas veces para que te den gran cantidad de comida para gato; ahora por cada 150 oz. aproximadamente, aparecerá un gato nuevo. El máximo número de gatos es once, ¿has querido tener la casa llena de gatos? Pues hazlo aquí, porque cualquier mamá te correría con todo y gatos.



Además puedes ganarle a cada quien su clon, éste aparecerá en la casa de cada quien y si quieres su Poyozo Doll también, cada uno toca la canción de cada quien.

Para finalizar, aquí está una lista de los pasos que debes seguir y los eventos que siguen (que no son obligatorios) para que tengas una guía de lo que debes hacer. Aunque queda un poco resumido, esperamos que te sirvan mucho, ya los detalles pequeños, te toca descubrirlos a ti.

Por cierto, los eventos pueden ser pasados en el orden que quieras y aquí está un tip de la ruta para expertos según Panteón, cuyo final favorito es el 15: Empieza de principio a fin los pasos, todos los eventos (Deja vivir a Magus), pasa el Black Omen, derrota a Lavos por fuera (donde adquieres los poderes de los jefes) y una vez dentro, regresa a The End Of Time y usa el Epoch para llegar otra vez con Lavos, ahora el chiste es que después de que dicen "Lavos...", presiona rápidamente A para que entren con el Epoch. Si esperas un momento, suena un ruidito y cuando presionas A, entran pero sin el Epoch y obtienes el final 14. Pero esto varía dependiendo del final que quieras.

LOS PASOS

Paso 1: Ve a Leene Square. Choca con Marle, regrésale el pendiente. Después ve a ver el invento de Lucca, entra en la puerta cuando Marle desaparezca.

Paso 2: Sales en 600 A.D. Ve al castillo Guardia donde encuentras a Marle. Cuando desaparezca de nuevo, encuentra a Lucca, vayan a rescatar a la reina Leene.

Paso 3: Ve a la catedral. Conoce a Frog y vence a Yakra para rescatar a la reina, encuentra a Marle otra vez y regresa al presente por Truce Canyon.

Paso 4: Deja a Lucca en Leene Square y acompaña a Marle al castillo donde serás arrestado.

Paso 5: Después del juicio serás encerrado. Lucca llega a rescatarte (o escapa tú mismo), escapa derrotando al dragón. Encuentra a Marle y usa la puerta del bosque para ir a 2300 A.D.

Paso 6: Ve a Arris Dome y encuentra la bodega de la comida. Vence al guardián y obtén la semilla. Dale a Doan la semilla y recibe la llave de la moto, ve al Lab 32.

Paso 7: Gánale a Johnny en la carrera. Ve a Proto Dome para encontrar y reparar a Robo, ve a la fábrica y reactiva el poder, derrota a las series R y regresa a Proto Dome.

Paso 8: Ve a The End Of Time, aprende a usar magia con Spekkio y habla con el viejito.

Paso 9: Habla con Melchior en su casa, derrota a Heckran en su cueva. Ve arriba y warpeate a la casa de Lucca, regresa a The End Of Time desde Leene Square. De ahí ve a Truce Canyon 600 A.D.

Paso 10: Ve al castillo Guardia y obtén el jerky del cocinero. Llévalo al puente Zenan y derrota a Zombor. Después dirígete al continente del Sur.

Paso 11: Habla con Frog en Cursed Woods, después obtén la espada rota de Denadoro Mountains. Obtén la Hero's Medal de Tata y luego la otra parte de la espada de Frog. Ve a The End Of Time y luego a Medina Village. Habla con Melchior, te dirá que necesita la Dream Stone. Ve a The End Of Time y de ahí a Mystic Mountains.

Paso 12: Conoce a Ayla en 65.000.000 B.C. y ve a su aldea para ganarle a tomar sopa y obtener la Dream Stone. Cuando despiertes te habrán robado la llave.

Paso 13: Sigue las huellas en Forest Maze para encontrar la guarida de los reptites. Destruye a Nizbel para recuperar la llave. Llévale la Dream Stone a Melchior.

Paso 14: Reparada la Masamune, ve a Truce Canyon 600 A.D. para ir con Frog.

Paso 15: Frog entra al equipo, llévalo a Magic Cave para que rompa la piedra. Dentro del castillo de Magus, derrota a Flea, Slash, Ozzie y a Magus.

Paso 16: Ve a las ruinas de Laruba Village, luego sigue a Ayla a Dactyl Nest, encuéntrala en la cima, usa los Dactyls para llegar a Tyrano Lair.

Paso 17: Rescata a Kino y después derrota a Azala y al Black Tyrano. Lavos cae al planeta y abre una nueva puerta hacia 12.000 B.C.

Paso 18: Dirígete a Zeal palace, observa cómo abre el sello Scahala, ve con la Mammon Machine para "cargar" el pendiente de Marle. Abre la puerta y derrota al Golem y serás capturado.

Paso 19: Después de que Schala selle la puerta y aparezcas en 65.000.000 B.C. usa los Dactyls para ir a Mystic Mountains, regresa a the End Of Time. Ve al futuro y obtén el Epoch del Keeper's Dome.

Paso 20: Entra en Terra Cave, derrota a las bestias y al Mud Imp para escalar la cadena a Mount. Woe. Encuentra y derrota a Giga Gaia para rescatar a Melchior, regresa a Terra Cave Village.

Paso 21: Sal de Terra Cave y llega a Zeal Palace. Ahora encuentra a Dalton y ponle sus cocos.

Paso 22: Warpéate al Ocean Palace, derrota a los Golem Twins y después enfrenta a Lavos para que destruya a Crono.

Paso 23: Dalton te captura en Commons y te aprisiona en el Blackbird. Recupera tu equipo (Lleva a Ayla) y derrota a Golem Boss y a Dalton para recuperar el Epoch.

EVENTOS

Evento 1: Habla con Magus en North Cape, si lo enfrentas, se romperá el hechizo de Frog, pero Magus no estará en tu equipo. Si no peleas contra él, se unirá al equipo pero Frog seguirá pidiendo tacos de moscas para comer. Después ve a The End Of Time y habla con Gaspar para que te dé el Chrono Trigger ahora ve a Keeper's Dome y habla con Belthasar para saber cómo obtener un clon. Gana el clon en la tienda de horrores en Leene Square y recógelo en la casa de Crono. Habla con Belthasar y escala el Death Peak y usa el clon para recuperar a Crono.

Evento 2: Ve a 600 A.D. y habla con Fiona, entra en Sunken Desert y derrota a Retinite. Regresa con Fiona llevando a Robo y deja que le ayude. Viaja a 1000 A.D. y encuentra a Robo. Después salva a la mamá de Lucca para obtener el Grand Dream.

Evento 3: Dirígete a Northern Ruins en 1000 A.D. para que veas que está bien destruído todo y hay un fantasma. Ve a Choras Inn y habla con un hombre y luego ve con su esposa para que te dé las herramientas, llévaselas a un hombre en 600 A.D. en el Café para que repare las ruinas. Se detendrá para que elimines a los monstruos un par de veces, al acabar lleva a Frog abajo de las ruinas.

Evento 4: Usa el Epoch para ir a Ozzie's Fort, si llevas a Magus es mejor, derrota a todos los mafiosos.

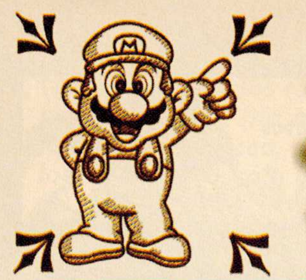
Evento 5: Ten en tu equipo a Robo y ve a Geno Dome. Encuentra a Antropos XR y derrótala para obtener su Ribbon. Después derrota a Mother Brain (pégale a sólo una pantalla y luego a Mother Brain.

Evento 6: Ahora ve al Sun Palace (abajo de Arris Dome) en 2300 A.D. derrota a The Son of Sun para obtener la Moon Stone. Llévala a Sun Keep en 65.000.000 B.C. y pon la pierda en la luz. Ve a 1000 A.D. y descubre que fue robada, viaja a Snail Stop y compra Jerky, llévaselo a la mujer en 600 A.D. en Elder's House. Regresa a 1000 A.D. y recibe la Moon Stone, ponla en Sun Keep y ve a 2300 A.D. para obtener la Sun Stone. Lucca usa la Sun Stone para crear armamento.

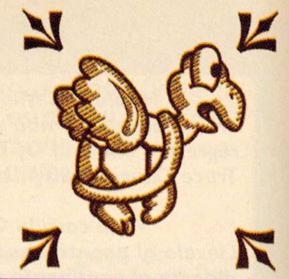
Evento 7: Pon la Soda en la tumba de Toma para encontrar Giant's Claw, llega con el Epoch. Derrota a Rust Tyrano y obtén la Rainbow Shell, warpea a Guardia Castle, luego ve a Guardia Castle en 1000 A.D. El rey está en juicio, ve al cuarto del tesoro y toma una pieza de Rainbow Shell y el Prism Shard, ahora ve al juicio. Derrota a Yakra XIII y sigue a Melchior para obtener armamento.

Evento 8: Entra al Black Omen, usa el Charm de Ayla ó Twin Charm con todos los enemigos, llega con Lavos y regresa a the End Of Time. Ahora sí, derrota a Lavos como quieras, recuerda la ruta que te aconsejamos.

Cualquier otra duda que tengas sobre este, o cualquier otro juego, háznosla llegar y haremos lo posible para responder todas tus dudas.







Muchas noticias sobre Pokémon

NOVEDADES

Nintendo, este mes estuvo muy activo en noticias respecto al concepto Pokémon.

Algunas de estas afectan solamente a los jugadores de Japón y otras tantas a los jugadores de ambos continentes. Así que dejémos estas introducciones que sólo quitan espacio y pasemos a lo conciso.



Pokémon Snap

En el reporte del Space World del 97, mencionamos un juego iba a estar disponible para cuando apareciera el N64 DD. Este juego es Pokémon Snap y hay una par de noticias importantes sobre este título. La primera es el anuncio que hizo Nintendo sobre el cambio de formato de Pokémon Snap. Este ya no será para N64 DD, sino que aparecerá en cartucho con una cantidad de memoria aún no definida, pero que se rumora llegará a los 256 Megabit. El segundo anuncio es que este título estará disponible tanto en América como en Japón (en este continente será lanzado el próximo mes de Junio, en Japón aún no existe fecha definitiva).

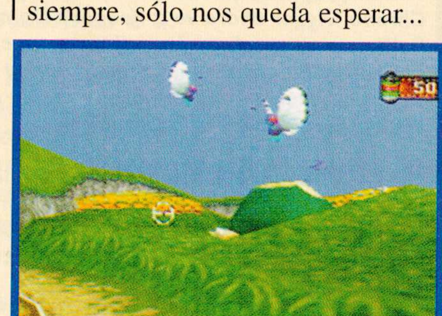
La trama es sencilla y muy innovadora: Tú eres un fotógrafo que está al servicio del célebre Profesor Oak. Este profesor sigue con sus estudios sobre los Pokémon y para poder ilustrar de forma más concreta su Pokedex necesita unas buenas fotos... y bueno, siendo tú fotógrafo y él necesitado de unas fotos, lo demás es más que obvio.

Para tomar las fotos, tienes una cámara especial con 60 fotos útiles.

Desafortunadamente no es fácil tu labor, ya que para tomar las fotos, te montas en un carrito de Safari, el cual te lleva automáticamente por el camino que debes recorrer. Aunque el carrito avanza sin que puedas influir en su destino, sí puedes observar a tu alrededor y disparar con tu cámara a los Pokémons salvajes que vas encontrando.

Existen distintos métodos para llamar su atención, algunos pueden poner a los Pokémons alegres, otros pueden hacer que se enojen, pero no hay nada mejor que una foto en la que se pueda apreciar al Pokémon en una actitud natural en el ambiente que le rodea. Las mejores fotos serán las que cumplan con este requisito y serán más apreciadas por el Profesor Oak. Además, otro elemento importante, es que en un mismo recorrido siempre variarán los personajes que te puedan aparecer. Algunos saldrán con mucha facilidad y otros no tanto (al igual que en el juego), así que las oportunidades para fotografiar a cierto tipo de Pokémons serán limitadas.

Al igual que en Pilotwings, el cartucho cuenta con memoria RAM para que puedas guardar en un Portafolio personalizado las mejores fotos que hayas tomado y se las puedas presumir a tus cuates. Y como siempre, sólo nos queda esperar...



Pokémon Ball y Pokémon Stadium 2

Aunque éste es sólo un anuncio y no hay mucho qué decir por el momento, Nintendo ha anunciado que se encuentra trabajando en un título de Pinball para el GB Color de nombre Pokémon Ball. Este título será muy del estilo de los juegos de Pinball que alguna vez adaptó la compañía Hal para el GB, donde el personaje principal era Kirby. Es obvio por el nombre, que se planean agregar muchos elementos del juego de Pokémon en este título, pero no se ha confirmado todavía si es que podrás capturar personajes o si se incorporará algún elemento de Pokémon en este juego o si sólo será de un juego de Pinball normal. Además de esto, Nintendo anunció que ellos están trabajando en la nueva versión del juego Pokémon Stadium para el N64. Sin embargo, nosotros nos preguntamos al respecto... ¿No está de más sacar una nueva secuela de Pokémon Stadium, siendo que todavía no está lista la nueva versión de Pokémon para el GB?, ¿Qué caso tendría sacar un juego que no va a poder ser compatible con un juego que se espera a futuro y en el que hay más de 100 monstruos nuevos?



Tal vez estemos subestimando la lógica de Nintendo en Japón y en conjunto a los juegos que mencionamos, se esté preparando una sorpresa con los proyectos de Pokémon Silver/Gold, sobre los cuales, Nintendo ha permanecido en silencio últimamente.
Todos estos títulos referentes a Pokémon, serán presentados este mes en Japón en una feria que ha organizado Nintendo con el nombre de "Pokémon Festival", en donde se exhibirán toda clase de productos de Pokémon, como muñecos, tarjetas, pósters, animación y por supuesto: Videojuegos.



EA no sólo es Sports

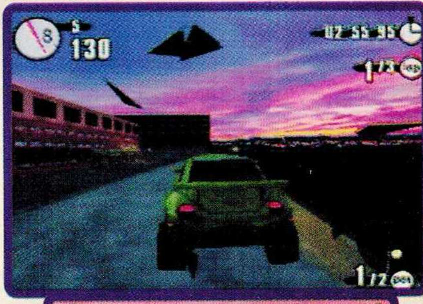
BEETLE ADVENTURE RACING

Una de las cosas que caracteriza a EA son sus excelentes juegos de deportes. Sin embargo este género no es el único que dominan y eso lo podremos ver mejor próximamente, cuando aparezca el juego de Beetle Adventure Racing para el N64.
Por el nombre te podrás dar cuenta que este juego tiene como "protagonista" al nuevo coche de la VW el cual tiene un diseño, pues a decir verdad un tanto raro. Pero bueno, aunque el coche preste su nombre, lo importante sigue siendo el juego en sí, así que veamos qué características tendrá este juego.

Lo primero y más importante es que este juego de carreras entra más dentro del género de acción Arcade que en el de simulación, lo que a nuestro parecer es mucho más divertido. Este título cuenta con distintos modos de juego, de entre los más rescatables tenemos el modo normal de competencia para un jugador, competencia para multijugadores (hasta 4 jugadores pueden participar de forma simultánea), un modo de batalla precisamente para multijugadores y un modo especial llamado "de aventura", donde se supone que podrás explorar algunos escenarios en busca de diferentes ítems. Tal como si se tratara de un juego de aventuras, pero con la diferencia de que ahí, el héroe es un coche y no un personaje como Mario.
Cada una de las pistas en el modo de competencia tiene distintos atajos, que debes buscar para obtener mayor ventaja sobre tus rivales. Por cierto, hacíamos énfasis en que este título tiene un modo de juego tipo Arcade, porque en él se pueden hacer todo tipo de maniobras espectaculares, como dar saltos gigantescos entre puente y puente con ayuda de algunos "Power Ups" que hallarás en el camino. También estas pistas presentarán algunos cambios atmosféricos y temporales, dándole así, más variedad y reto.

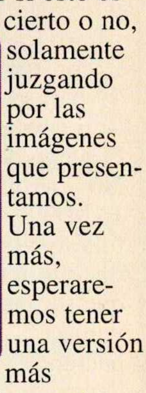








Además de los aspectos que señalamos antes, EA hace mención que este juego tendrá los mejores gráficos y movilidad que se han programado para cualquier juego de carreras en el N64.
Realmente es muy difícil decir si esto es cierto o no, solamente juzgando por las imágenes que presentamos.
Una vez más, esperaremos tener una versión más terminada para dar nuestro punto de vista, pero si este juego cumple con todas las expectativas, no dudamos que se tratará de un muy buen título.





SUPER MARIO BROS. PARA EL GB COLOR

Sabemos que el Game Boy es un sistema que se presta mucho a que se adapten juegos clásicos en el (sólo basta ver los juegos que aparecieron en los últimos 2 años). Ahora con la salida del GB Color, hemos tenido la oportunidad de ver títulos nuevos para este sistema, sin embargo sólo era cuestión de tiempo para que los juegos clásicos invadieran también este sistema y un ejemplo de esto lo tenemos con el reciente anuncio que hizo Nintendo, sobre la salida del original Super Mario Bros. para este sistema.
Nintendo ha anunciado una traslación perfecta de este juego para este sistema, cosa que no lo dudamos, pues en este número tenemos el ejemplo de que si se pueden adaptar juegos a la perfección del NES al GB Color (Shadowgate Classics). El único problema en las adaptaciones del NES al GB Color es la definición, pues la pantalla del GBC es sólo un poco más chica que la resolución del NES.



Bueno, esta será una muy buena oportunidad para que las nuevas generaciones conozcan el juego que comenzó con toda la locura de los sistemas caseros. Aunque también podemos decir que algo que nos gustaría es ver más adaptaciones de clásicos de NES en el GB Color, como la serie de los Castlevanias, Contra o Ninja Gaiden... o hasta Super Mario Bros 3. ¿A ti no?

Algunos atrasos, están casi listos...

Ya hace tiempo se mencionó que Acclaim lanzaría una secuela para el juego de Bust-A-Move para el N64. Este nuevo juego se trata de Bust-A-Move 99.
Este título originalmente se iba a lanzar con el nombre de Bust-A-Move 3 DX, pero Acclaim decidió darle más tiempo a la producción del juego y a finales de este mes lo tendremos bajo el nuevo nombre, arriba mencionado.
Como se había dicho hace tiempo, BAM 99 tendrá nuevas opciones sobre el primer Bust-A-Move para N64. Así como distintos modos de juego, como Challenge, Heat to Head y Edit, donde tienes la posibilidad de editar tus propios páneles (esto por mencionar algunos de los modos de juego existentes). Una de las características más importantes de BAM 99, es la posibilidad de que 4 personas jueguen de forma simultánea en el modo de Vs.



Otro juego que fue retrasado (iba a salir desde hace un par de meses) pero que fue detenido para mejorar su programación y adaptarlo al GB Color, fue el juego de NBA JAM 99 para el GB.
Si recordamos, el juego de N64 de NBA JAM 99 es totalmente distinto a lo que se había venido haciendo dentro del concepto NBA JAM, sin embargo, la gente de Acclaim creyó que sería una buena idea retomar algunos de los conceptos originales del NBA JAM, como el hecho de que sólo sean 2 jugadores contra 2 y tomar conceptos del nuevo NBA JAM (algunas reglas y modos de juego).
NBA JAM 99 es uno de los mejores juegos que se han hecho para este sistema sobre el deporte ráfaga. Los gráficos se ven muy bien cuando lo juegas en el GBC y la movilidad es muy buena.
Además con la ventaja de que al tener la licencia de la NBA, en él veremos a todos los equipos reales de esta asociación deportiva, así como a algunos de los jugadores de estos equipos usando las estadísticas reales de la temporada



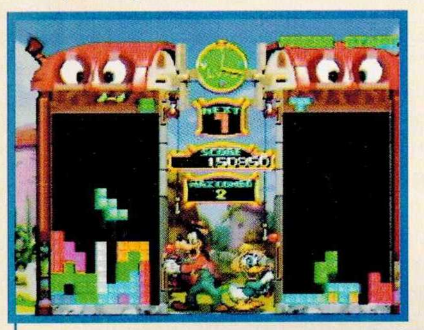
pasada, para así determinar qué equipos son los más poderosos y cuáles son sus puntos fuertes.
NBA JAM tendrá distintos modos de juego que van desde jugar toda una temporada completa, Play Offs o simples partidos de exhibición. Además tendrás la posibilidad de guardar tus avances y récords. Aunque este título también será compatible con el GB Clásico, el Pocket y el Super Game Boy, le fueron programadas unas funciones a las que sólo puedes acceder con el GB Color. Como podrás ver gracias a estos anuncios, Acclaim es una compañía que lanza muchos y muy buenos títulos al año.
Los títulos que hemos visto, son sólo algunos anuncios interesantes, seguramente dentro de un mes, en el E3, veremos más cosas interesantes. Ojalá podamos checar versiones finales y jugar los que ya estén listos.





Capcom y sus planes

Insistentemente se menciona que Capcom prepara la adaptación de su Hit "Bio-Hazard" para el Nintendo 64. Aunque esto no deja de ser más que un rumor muy necio, se menciona en la red que es prácticamente un hecho que este juego sea anunciado en el E3 a llevarse a cabo el próximo mes de Mayo en Los Angeles.
Algo que llama bastante nuestra atención es que este rumor refiere a que Capcom no desarrollará la adaptación de este juego, sino que esa labor se la dejarán a la compañía "Angel Studios", los cuales realizaron el juego de Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr. Y se encuentran trabajando en la secuela de éste.
Pues esta es una noticia interesante, sin embargo habrá que esperar hasta que sea confirmada por cualquiera de las partes que se encuentran interesadas en este proyecto antes de lanzar las campanas al vuelo ¿no lo crees?



¿Veremos algo más de Capcom para el N64? Todos esperemos que sí.

Cartuchos con vibración para el GB

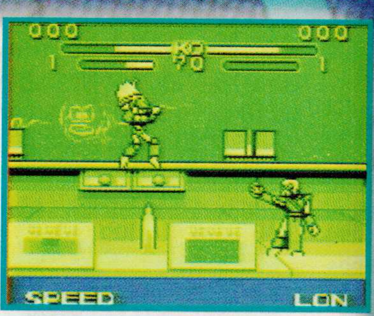
De última hora

De ultimo momento, Nintendo de Japón ha hecho un anuncio intereante: Ahora los cartuchos del GB podrán tener la capacidad de vibrar. La tecnología es muy parecida a la usada en el Rumble Pak, sólo que ahora ha sido reducida al tamaño de un cartucho de GB. A diferencia del Rumble Pak, éste no es un aditamento, sino que cada cartucho tendrá incluído este sistema. Como podrás ver en la foto, el cartucho es más robusto de la parte superior y tiene compartmento para una pila AAA, que es con lo que se alimenta solamente el sistema de vibración. Los primeros cartuchos compatibles con este ¿hardware? serán Pokémon Pinball y Top Gear Pocket, pero sólo en Japón. Por el momento, esta es la única información que podemos dar, pero te aseguramos que abundaremos en detalles para el próximo ejemplar.



a fondo

POWER QUEST



Sunsoft siempre se ha caracterizado por elaborar juegos con un buen "feeling", personajes carismáticos y para todo tipo de videojugadores, ya sean expertos ó principiantes. Esta vez nos presentan Power Quest, un divertido título que al empezar a jugarlo, notas inmediatamente el gran parecido con Pókemon, pero sólo se parece, ya que Power Quest puede ser jugado fácilmente sin que hayas sabido que existe el fenómeno Pókemon, por la diferencia de estilos, pero para explicártelo mejor, veamos A fondo este sensacional título.

SUNSOFT
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

EVERYONE
Clasificación

Desarrollado por



8 megabits
Memoria

PELEA RPG
Categoría

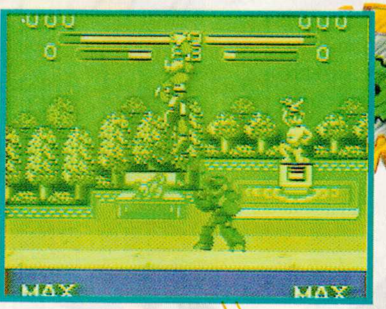
Febrero 1999
Fecha de Salida

LA HISTORIA

La nueva manía entre los chicos (y grandes) son las peleas dondequiera que se suciten, pero usando pequeños robots radio-controlados llamados Modelos. Estos mini androides tienen diferentes niveles de pelea, según los componentes que les sean agregados, así como movimientos especiales e incluso súper movimientos para derrotar a su oponente.



Tú eres uno de éstos fans de la pequeña violencia cibernética, pero lamentablemente eres también un poco desafortunado por no tener un modelo propio, pero no te desesperes, porque muy pronto encontrarás una sorpresa al llegar a casa...



EL JUEGO

Básicamente Power Quest es un juego de aventuras, ¿ó de peleas? la cosa es que depende del modo en el que juegues, es la manera de jugar. En el modo de historia debes hacer que tu modelo sea el mejor, practicando lo más posible y retando a todo aquél que se te ponga enfrente. De esta manera consigues dinero para adquirir nuevas partes para potencializar aún más a tu modelo. Ahora, esto no quiere decir que puedas pelear con un modelo poderoso con todas las partes contra un amigo que tenga un modelo débil sin partes implantadas. Aquí es donde difiere con Pókemon, las partes, ítems y todo lo demás, es sólo para el modo de historia, que es exclusivamente para un jugador. Si quieres jugar dobles, el modo de VS te lo permitirá, pero ambos tendrán las mismas características, sin ventaja para nadie más que la habilidad de cada quien. Tampoco puedes intercambiar modelos ni partes, por la misma razón.

IDIOMA





Afortunadamente para muchos videojugadores que no estén familiarizados con el idioma Inglés, tiene la opción de elegir el idioma para el modo de historia, pero lo gracioso es que trae Español, Francés, Italiano, Dos tipos de Inglés y Alemán. ¿Y qué es lo gracioso? pues bien, es que un Inglés es el usado en Inglaterra (que es más puro) y otro es el Inglés que se habla en U. S. A., puedes ver las diferencias durante el juego. Pero lo chistoso es que el español es el que se habla en España, no el castellano que usamos en México, por lo cual te encontrarás con ciertas palabras poco usuales y además está traducido casi literalmente, por lo que algunas cosas nos hicieron reír aquí en la redacción de Club Nintendo por lo raro que se escucha.

Start



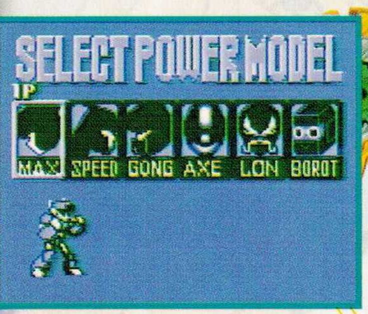
Inicialmente, como te explicamos en la historia, regresas de la escuela, tu mejor amigo, Louis trae noticias sobre un torneo de modeladores, pero no tienes mas que para comprar una pieza, pero tu mamá te entrega una carta de la tienda de modelos, la abres y encuentras que es un cupón de regalo. Lo cambias en la tienda de modelos por uno de los cinco modelos existentes, es cuando empieza tu aventura por el pueblo. Aquí debes ir comprando o, consiguiendo ítems para realizar Super Moves y subir tu vida y tu poder, conforme peleas.

Continue

-STATUS-
MODEL MAX
1020 créditos
-PASSWORD-
P 3 5 F
R 3 5 J
P 3 X H

Aquí puedes reiniciar tu juego con el dinero que hayas obtenido, las partes que tenga implementadas tu modelo y el lugar de los eventos en el que te hayas quedado. Para ello, debes de anotar el password que obtienes ya sea en el mapa (presionando A o B) o en tu casa en STATUS, esta es una buena opción pues puedes prestar tu juego sin miedo a que te borren o modifiquen un archivo adelantado. Como este título no es tan complicado, ni tiene tantos personajes, lugares, etc. no requiere de archivos, batería o algo por el estilo.

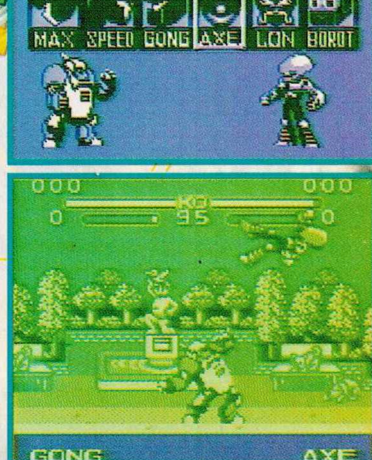
1p



Este es un modo sencillo, elige a un modelo para competir contra los demás en modo de torneo tipo Mortal Kombat, pero en realidad no tiene fin (puedes ver el contador de peleas en la parte de arriba de la pantalla). Es sólo para pulir tus cualidades o si nada más quieres pelear un rato sin enredarte en la historia, aquí puedes hacer todos los movimientos sin necesidad de conseguir ítems.

Vs

¿Qué te podemos decir? Este modo es para dos jugadores y como ya te explicamos, no hay ventajas ni intercambios, sólo "retas".



LOS MODELOS

A continuación te daremos una explicación de los modelos que contiene el juego, no hay modelos secretos, sólo Borot (que es un modelo desarrollado por Louis) puede ser seleccionado en modo de 1P o en VS. Bajo tu vida, está la línea de poder, cada vez que se llena, se acumula un punto de especial, estas son las veces que puedes marcar un Super Move o un Counter.
NOTA: Todos los personajes realizan los poderes con ambos ataques, pero según la intensidad del botón, será la fuerza o duración del poder.

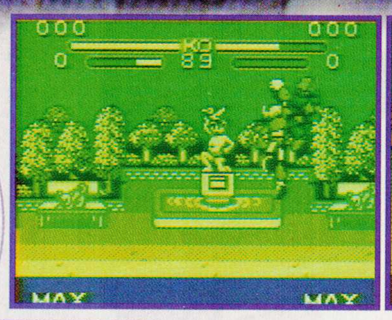
Movimientos Básicos





MAX

Max es el típico personaje bien balanceado, sus poderes son también muy parecidos a los de cualquier héroe de juegos de peleas, él ataca principalmente con los puños.





WAVE PUNCH
↓ → A ó B

SUPER UPPERCUT
→ ↓ → ↓ A ó B

PISTON PUNCH
↓ ← A ó B

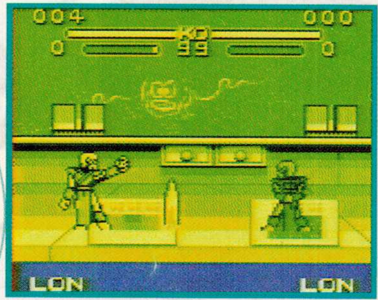
SUPER PISTON PUNCH
↓ ← ↓ ← A ó B

UPPERCUT
→ ↓ A ó B



LON

Si crees que iba a escapárseles un personaje serio, ¡olvídalo! Long es también muy equilibrado, pero sus ataques son tanto ofensivos como defensivos.





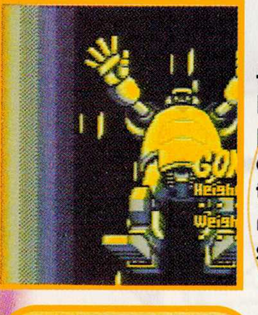
AURA WAVE
↓ → A ó B

SUPER LON PUNCH
↓ → ↓ → A ó B

LIGHTNING KICK
↓ ← A ó B

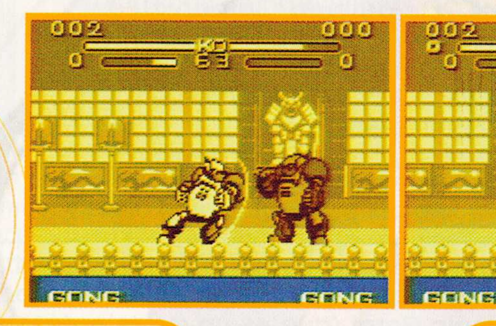
SUPER LON KICK
↓ ← ↓ ← A ó B

NUNCHAKUS
→ ↓ A ó B



GONG

Para completar el cuadro básico en los juegos de peleas, Gong es el clásico fuerte y lento, ten cuidado con sus movimiemtos de cerca y sus lances.





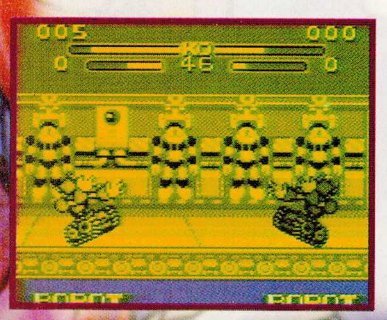
GONG THROW
→ ↓ A ó B
(De cerca)

SUPER GONG ATTACK
↓ → ↓ → A ó B

GONG SMASH
↓ ← A ó B

SUPER GONG THROW
→ ↓ → ↓ A ó B

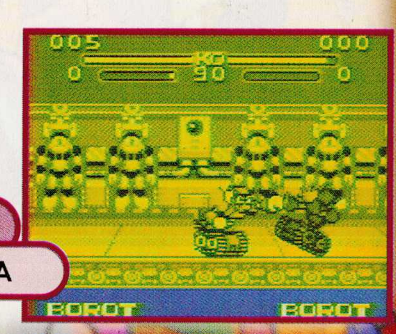
SHOULDER ATTACK
↓ → A ó B



BOROT

¡Pobre cuate! Para describirlo se necesita una palabra: indefenso. Sólo puede atacar con un golpe, no tiene poderes, súper movimientos, agarres, no salta, no se agacha, ni pone defensa, es decir: una pequeña y vulnerable pila de transistores. ¡Lo que sí hace mejor que nadie es recibir golpes!

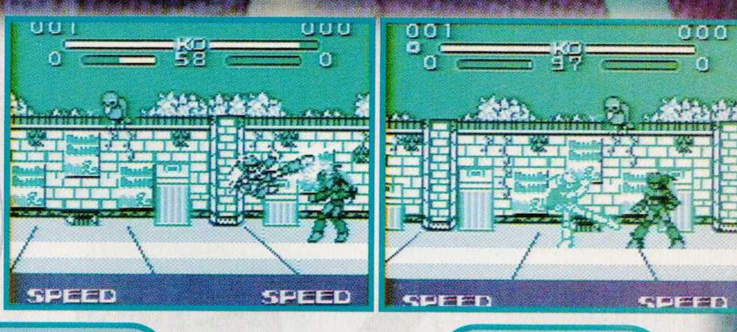
BOROT PUNCH
A





SPEED

No podía faltar la presencia femenina en este juego (por algo dijimos que es para todo tipo de videojugadores), ella es rápida y ataca con patadas principalmente, pero no es muy fuerte.

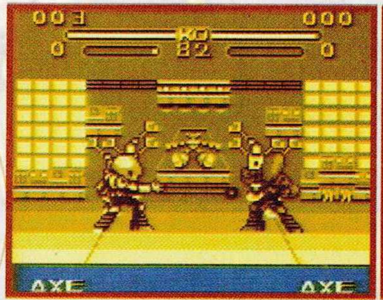


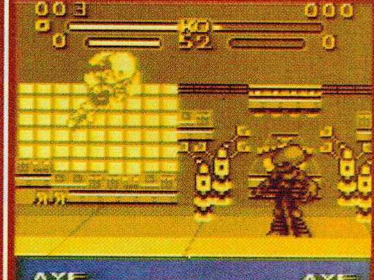
- **ELECTRIC STAR**: ↓ → A ó B
- **SUPER ELECTRIC STAR**: → ↓ → ↓ A ó B
- **BIRD KICK**: ↑ → A ó B (En el aire)
- **SUPER KICK**: ↓ ← ↓ ← A ó B
- **UPPER KICK**: ↓ ← A ó B (Se puede hacer en el aire)



AXE

Obviamente tampoco podía faltar el extraño, Axe, es muy balanceado, un poco más fuerte que Max, pero la manera de manejarlo es un poco ortodoxa.



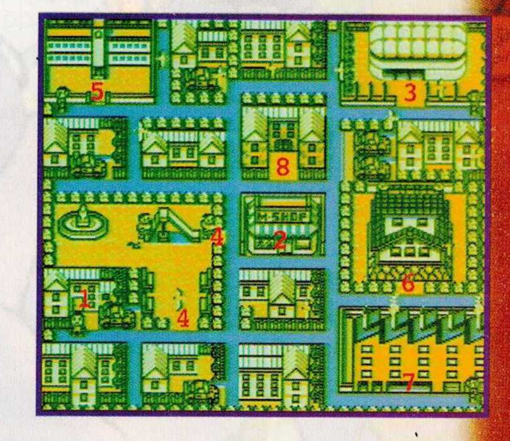


- **DEATH BALL**: ↓ ← A ó B
- **SUPER AXE BALL**: ↓ ← ↓ ← A ó B
- **DRILL HEAD**: ↓ ↑ A ó B
- **SUPER AXE HEAD**: ↓ → ↑ A ó B
- **BLITZREIG ROLL**: ↓ → A ó B

EL PUEBLO

Dando una pequeña reseña de lo que debes de hacer, aquí están los lugares que puedes (y debes) encontrar y visitar en orden de dificultad (obviamente en los que peleas), junto con los créditos que obtienes en cada lugar al pelear normalmente, en algunos lugares varían los créditos dependiendo del paso en el que estés. Por cierto, en el laboratorio es el único lugar donde pierdes créditos si eres derrotado.

1. Tu casa
2. La Tienda de Modelos
3. El Centro del Torneo
4. El Parque (20 créditos)
5. La Escuela (50 créditos)
6. El Centro de Entrenamiento (100 créditos)
7. La Fábrica (200 créditos)
8. El Laboratorio (Varía entre 10, 50, 100 y 300)



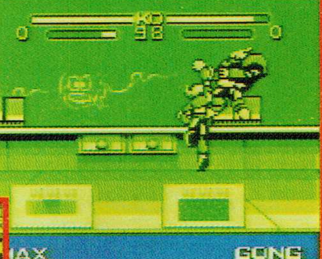
LOS PASOS

Estos son los pasos que debes seguir dentro del juego, recuerda que para que puedan suceder los acontecimientos, debes de ir comprando una pieza entre cada uno y visitar a varias personas para que te den tips de lo que está ocurriendo. Puedes cambiar de modelo cuando quieras y cuantas veces quieras.

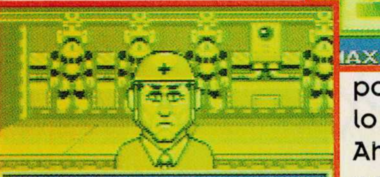
1.- Empieza el juego



Justo después de salir de tu casa, visita todos los lugares, pelea con

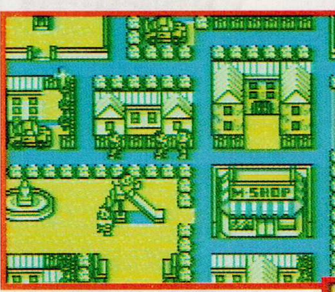


la gente y compra dos piezas, de preferencia empieza



por los más bajos en lo que practicas. Ahora dirígete al parque.

2. Pelea contra la banda Mad Hyena



Al llegar al parque te enteras de que unos malosos están ganándole a todo mundo y quitándoles el dinero usando un aparato extraño y regresa a tu casa.

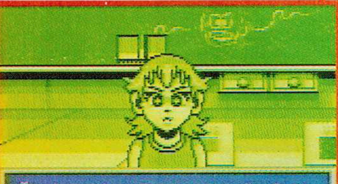


Sal y derrota a los tres personajes que aparecen en el mapa y luego ve al parque para enfrentar al Coronel, luego el General te



dará una paliza, ve a la tienda de modelos a que pinten tu modelo y regresa al parque a vencer a los mafiosos, ganas 1000 créditos.

3. Gana el Torneo de Primavera



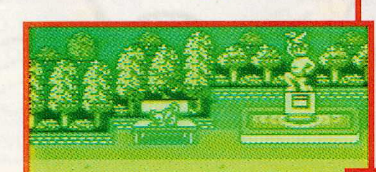
Compra una parte del segundo nivel, es necesario que vendas antes las partes débiles, ve a la escuela donde Ann derrotará a Louis y te dirá que te

verá en el torneo, compra la segunda parte del nivel dos y ve nuevamente a la escuela para que te enteres que está abierto el torneo. Ve



al Centro del Torneo y gánale al Científico y al General para pasar a la final contra Ann. Si la derrotas, ganarás 10,000 créditos.

4. Ve al Castillo Japonés



Ya están disponibles las partes del nivel 3, ve al parque para que recibas una



carta donde te retan en el Castillo Japonés. En el castillo derrota



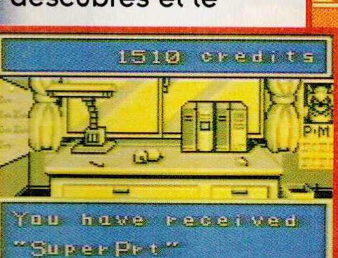
a Peking Duck y a Karen para retar a Won, gánale y obtendrás 40.000 créditos.

5. Obtén la Súper Parte



Ve a la escuela a ver a Louis y él te dirá que se muda de casa, pelea con él y te dará un regalo.

Al día siguiente, descubres él te

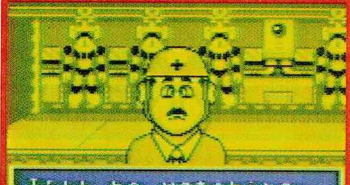


regala el ítem que te permite hacer los Súper Moves. (Sólo aquí y en la tienda junto al señor, aparece Borot).

Durante el juego, a veces sale el anunciador del torneo en el mapa, si peleas contra él y lo derrotas ganarás 1000 créditos, pero es un enemigo muy difícil.



6. Gana el primer Torneo Nacional

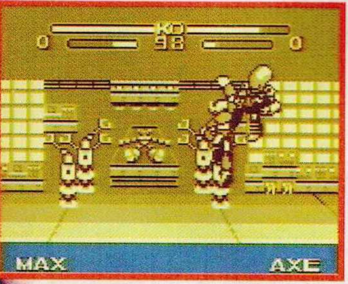


Después de esto, ya debes de entrenar un poco más, consigue las partes del nivel 3 y pelea contra mucha gente hasta que te deseen suerte para el torneo, ya puedes ir al Centro del Torneo para pelear contra el General, Ann y contra Won, después de esto pelearás contra Don Quixote, pero la pelea no será limpia pues los Mad Hyena usarán su aparato de control, Don Quixote los descubre y ellos huyen, sólo te queda pelear la última batalla.



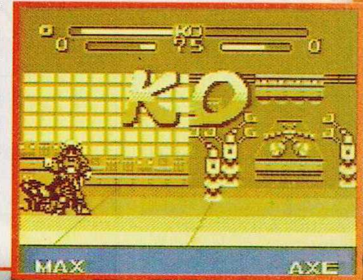



Power Quest es un juego bastante bueno, no podemos decir que innovador pues claramente se ve el parecido con Pokémon, pero el detalle que tenga modo de peleas tipo Street Fighter es muy divertido, además la movilidad está excelente y no cuesta trabajo sacar los movimientos. En este juego vemos cómo el Game Boy Color puede ofrecer más que ningún otro sistema portátil, pues se ve muy padre, pero en el Super Game Boy ya no tanto. Esperemos que salga una secuela muy pronto, un poco más larga y que sí se pueda de alguna manera usar los modelos como en Pokémon. Por cierto, sería muy padre que en un futuro no muy lejano pudiera ser verdad esto de los modelos ¿no crees?



¡Dejamos lo mejor para el final! Si quieres ahorrarte un poco de tiempo entre los eventos y te aburre estar combatiendo con muchos oponentes para comprar una sola pieza, checa esto:

Obviamente te has fijado que el Científico que sale en el laboratorio después de vencer a Mad Hyena es muy difícil de vencer (de hecho es el más difícil) y que si lo logras, te da únicamente créditos pero alega de que le vas a robar sus ítems. Bueno, pues rétalo y gánale cuatro veces seguidas, suena casi imposible, pero eso es lo divertido ¿no? Si le ganas, ¡te subirá una parte hasta el cuarto nivel! Repite esto hasta que tengas las partes hasta el tope y si quieres, puedes vender las partes muy bien para comprar los Healing Pack y Power Pack. Te retamos a que lo hagas y verás que así te harás un experto en Power Quest rápidamente, pues, después de vencer al científico, todo es pan comido.

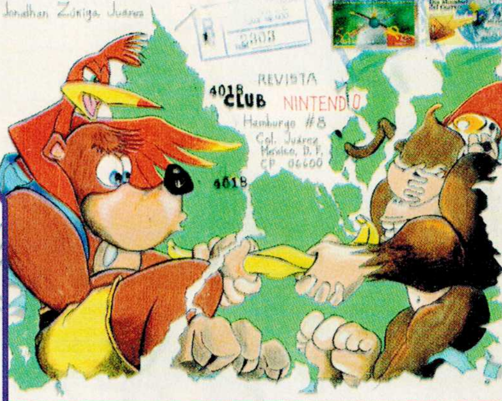


ULTIMA PAGINA

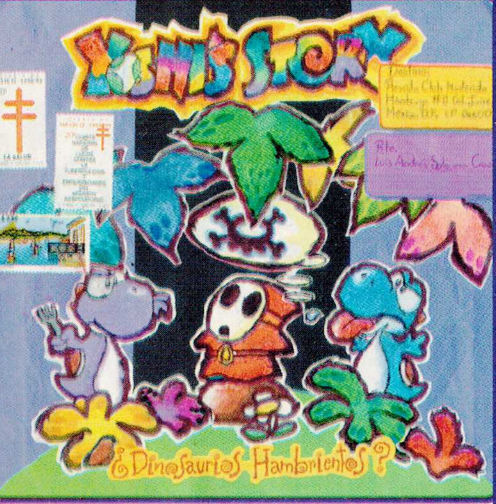
Arte en Sobres

Al igual que en los anteriores meses, ahora tenemos tres sobres que son muy buenos. Y como dirían en los típicos programas de concursos: "Pues los tres son muy buenos, pero desafortunadamente tenemos que sacar a un ganador..."

Ganador de este mes:
¿Todo en familia?
Jonathan Zúñiga Juárez de Tijuana, Baja California



Menciones Honoríficas





Yoshi Story ¿Dinosaurios Hambrientos?
Luis Andrés Salguero Cruz
Acámbaro, Guanajuato

¿El Sexo débil? ¡Para nada!
José Luis y María Magdalena Rojas Chávez
Monterrey, Nuevo León

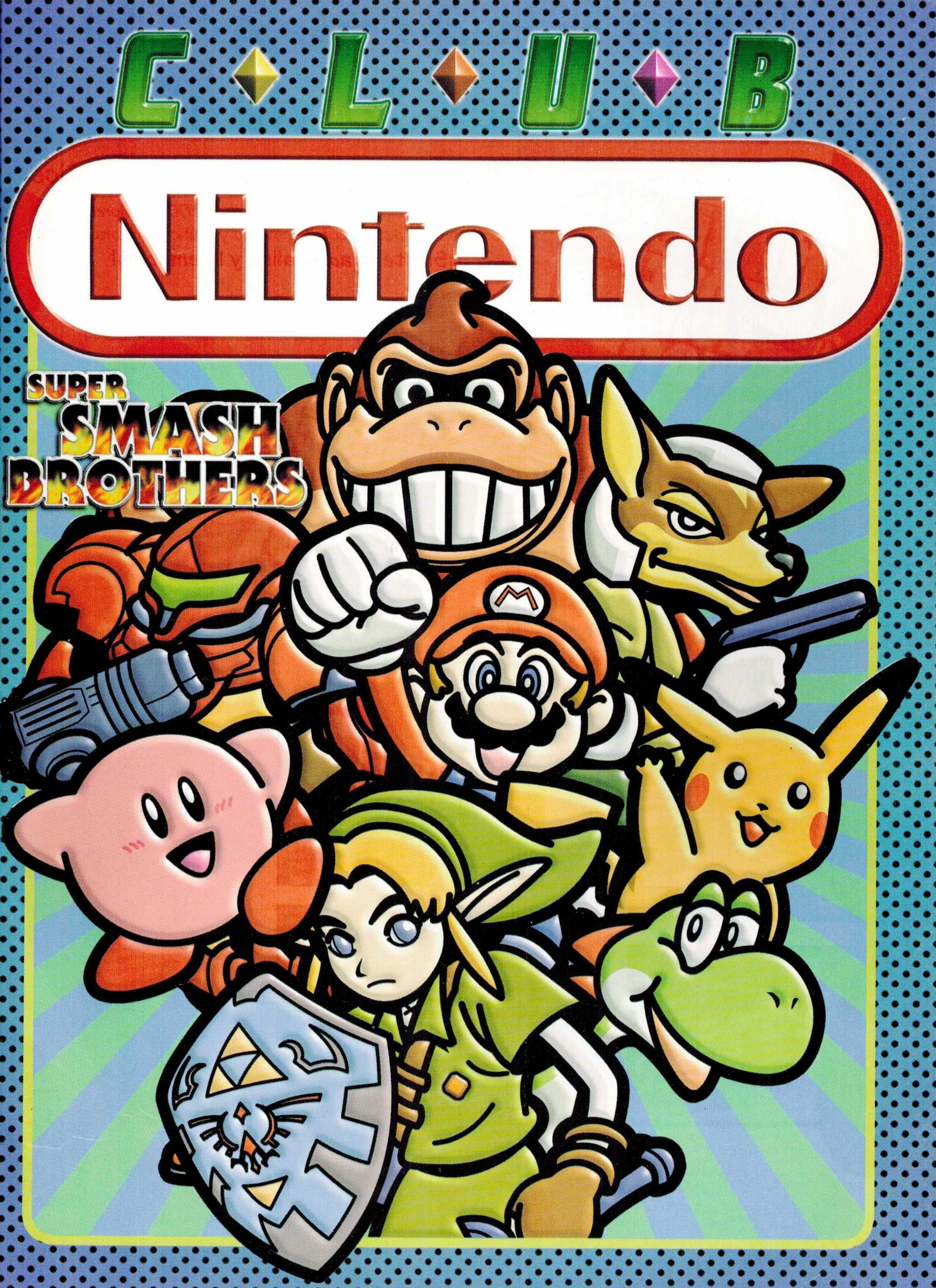
Los Grandes de... Japon

Fuente: Dengeki Nintendo 64

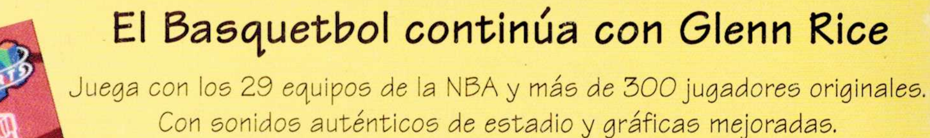
1) Duel Monsters (Konami / GB)
2) The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo / N64)
3) Pikachu de Genki Chu (Nintendo / N64)
4) Pokémon Card (Nintendo / GB)
5) Dragon Quest Monsters (Enix / GB)
6) Mario Party (Nintendo / N64)
7) Banjo-Kazooie (Nintendo / N64)
8) Pokémon Pikachu (Nintendo / GB)
9) The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (Nintendo / GB)
10) Gambare Goemon 2 (Konami / N64)

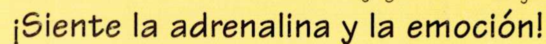
Reset

Al parecer, este mes sí hubo suficiente espacio para no editar ninguna de las subsecciones que conforman "La última página". Eso está muy bien, pues siempre el más perjudicado es el Reset. Bueno, después de esta introducción melodramática, veamos algunos de los títulos que analizaremos en nuestro próximo número de Club Nintendo.
Quake II de Activision para el N64.
All Star Baseball 2000 de Acclaim para el N64.
Shadowgate 64: The Trial of the Four Towers de Kemco para el N64.
Griffey 2000 de Nintendo para el N64.
Rug Rats de THQ para el GB y
NHL Blades of Steel de Konami para GB.
Además tendremos más información del Rumble Pak GB y su disponibilidad en América, Tips de algunos juegos sorpresa y.... pues a ver qué más se nos ocurre.

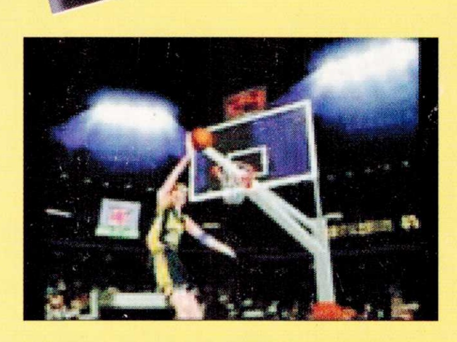

CLUB
Nintendo
SUPER
SMASH
BROTHERS

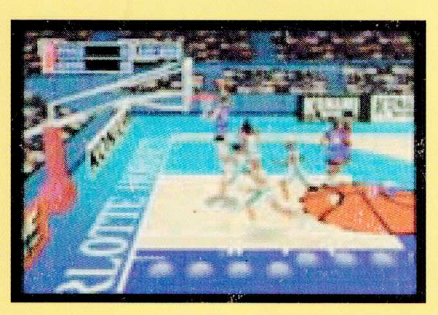
"El Juego es mucho más grande que Michael Jordan".





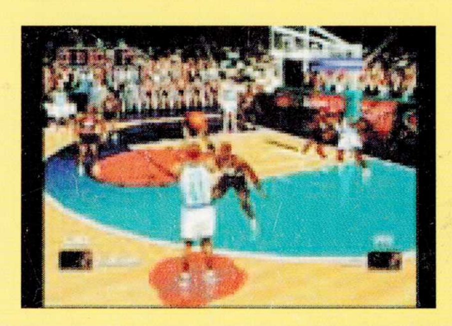














About Time Inc.
1204-A Zaragoza
Laredo, TX 78040
Tel: (001956) 723-1198
Fax: (001956) 723-7663
marcoati@icsi.net
www.about-time.com

